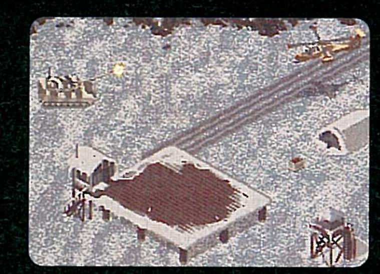

REVISTA MENSUAL PARA TODAS LAS CONSOLAS SEGA
NUMERO 3 • 350 PTA.
Mega SEGA
MUHAMMAD ALI HEAVY WEIGHT BOXING
PISTA
Sigue nuestro concurso
¡GANA UN MEGA-CD!
ESPECIAL MEGA-CD
STREET FIGHTER II
Están todos dentro
ESTE VERANO...
¡Los Picapiedra!
00003
8 413042 141907

SI DECÍAS
QUE DESERT STRIKE
ERA COMO
UN DIA DE PLAYA,
PRUEBA AHORA CON
UN DIA EN EL MONTE.
BIENVENIDO
A JUNGLE STRIKE.



Madman ha muerto, pero la locura es hereditaria en la familia y su hijo ha pasado a la acción. Kilbaba Jr. se ha aliado con el narcosanguinario Ortega. Dos colgados, poseedores de armas nucleares, están dispuestos a destruirnos a todos, asi que abandona el cubito, la pala y el rastrillo y prepárate para entrar en la jungla. Tendrás que cumplir el doble de misiones y con el helicóptero Comanche no basta, por eso deberás aprender a dominar tres nuevos vehículos de ataque: un hovercraft sembrador de minas, un bombardero clandestino y una brigada especial motorizada. Dispones de 16 Mb para evitar la escabechina que nos tienen preparado y que están dispuestos a lanzar a finales de Julio. Pero antes recuerda que no todo en el monte es orégano.







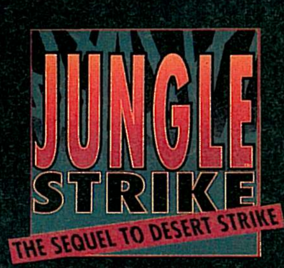














EDITORIAL

DIRECTOR
Fernando López
JEFE DE REDACCION
Oscar del Moral
SECRETARIA DE REDACCION
Pilar Manzanera
REDACCION
LH Servicios Informáticos
Antonio García-Verdugo
Virginia Aranda
Virginia Fernández
AUTOEDICION
Data Press
Alberto Caffaratto
Luis Marín
DIBUJOS * FOTOGRAFIAS
Antonio Perera
Albino López
DISEÑO DE PORTADA
Carlos González-Amezúa
EMAP IMAGES
DIRECTOR EDITORIAL
Julian Rignall
DISEÑO
Osmond Brown
PUBLICIDAD
EMAP IMAGES
Tony Gray
07-44-71-9726700
MP CONSULTORES
Alberto Baquero
C/ Don Quijote, 39 - 2º C
Tno: (91) 534 96 46
Fax: (91) 534 96 57
JEFE DE PRODUCCION
Eduardo Agudelo
FILMACION
DATA PRESS S.A.
FOTOMECANICA
RODACOLOR
LITOSCAN
IMPRESION
COBRHI, SA Industria Gráfica
AJALVIR Tel.: (91) 884 40 18
MARKETING
Marcus Rich
Sarah Hillard
ADMINISTRACION
CONSEJERO DELEGADO
Clive Pembridge
EMAP IMAGES
DIRECTOR GERENTE
Terry Pratt
DIRECTOR DE LA PUBLICACION
Mark Swallow
EMAP España
Avda. de Betanzos, 60 - semisótano A
28034 MADRID
Fax: (91) 738 70 61
Tno: (91) 378 14 00
EMAP Images
30-32 Farringdon Lane
London EC 1R 3AU
Tel: 07-44-71-9726700
D.L; M. 12823-1993

© EMAP Images 1993. Esta revista no puede ser reproducida ni en todo ni en parte, almacenada en un sistema de información o transmitida en modo alguno, ni electrónico ni mecánico, sin el consentimiento expreso por escrito del editor. MEGA SEGA hace todos los esfuerzos por asegurarse de que la información contenida en la revista es exacta, pero no se responsabiliza de ningún error que se pudiera producir así como de las opiniones vertidas por sus colaboradores.

Otro mes más

Ya estamos otra vez con vosotros, por tercer mes consecutivo. Gracias a la avalancha de cartas llegadas a nuestra redación, podemos asegurar que nuestra revista os gusta, que os identificais con ella, aunque a algunos Mega Golfo les parece algo duro, a otros les parece sencillamente genial, se suele decir que para gustos se hicieron los colores. Sin embargo, este mes, para que no haya malentendidos, hemos creado una nueva sección llamada Preguntas y Respuestas, para que escribais con vuestras dudas y nos envieís pistas para vuestros juegos favoritos.

Algunos lectores se quejan de que el Mega CD tenga ganador tan pronto, es por ello que, como anunciamos en el número pasado, tengamos otro Mega CD, para que nadie se lleve a errores y piense que ha habido truco o que hubo reparto especial de cromos, no, los cromos estaban todos en el número uno, lo que pasa que hubo quien se las apaño para comprar varias revistas (cosa bastante curiosa) y así conseguir reunir todos los cromos. Pero esta vez va a ser diferente, pero apresuraros y procurar completar el poster para enviarlo a la redacción, al mismo tiempo que nos decis donde está Mega Golfo.

Por lo demás, seguimos esperando vuestras cartas con sugerencias y todo tipo de opiniones. Y antes de que se nos olvide, nosotros no nos vamos de vacaciones, os esperamos en los quioscos, como hasta ahora. A través de nuestras páginas procuraremos haceros el verano más agradable con artículos sobre juegos nuevos y pistas para poder terminar los viejos.

Esperando que este número tres os guste tanto como los anteriores, solo nos queda despedirnos y pediros que allá donde vayais, no os olvidéis de nosotros, vuestros fieles compañeros.

"Tan real que merece la pena comprarse un Mega Drive."

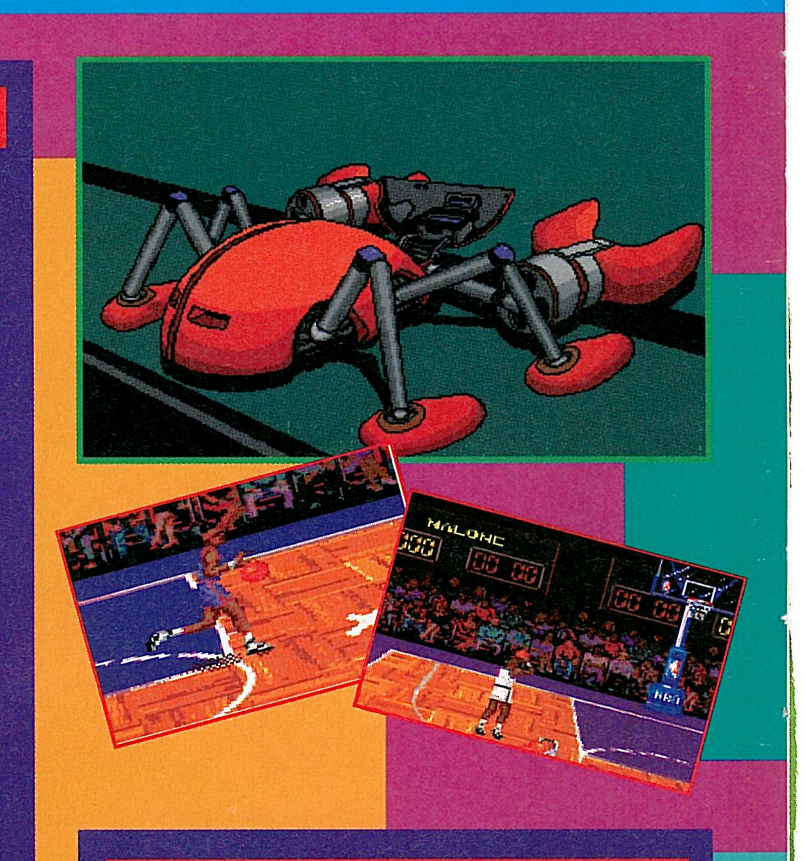


"Sega" and "Mega Drive" are trademarks of Sega Enterprises, Ltd.
"Mig-29" TM and © 1993 Domark Software Ltd. Artwork and Packaging © 1993 Domark Group Ltd.
Sales and Marketing by Domark Software Ltd., Ferry House, 51-57 Lacy Road, Putney, London SW15 1PR, England.

SUMARI

¡A JUGAR! con MEGA DRIVE

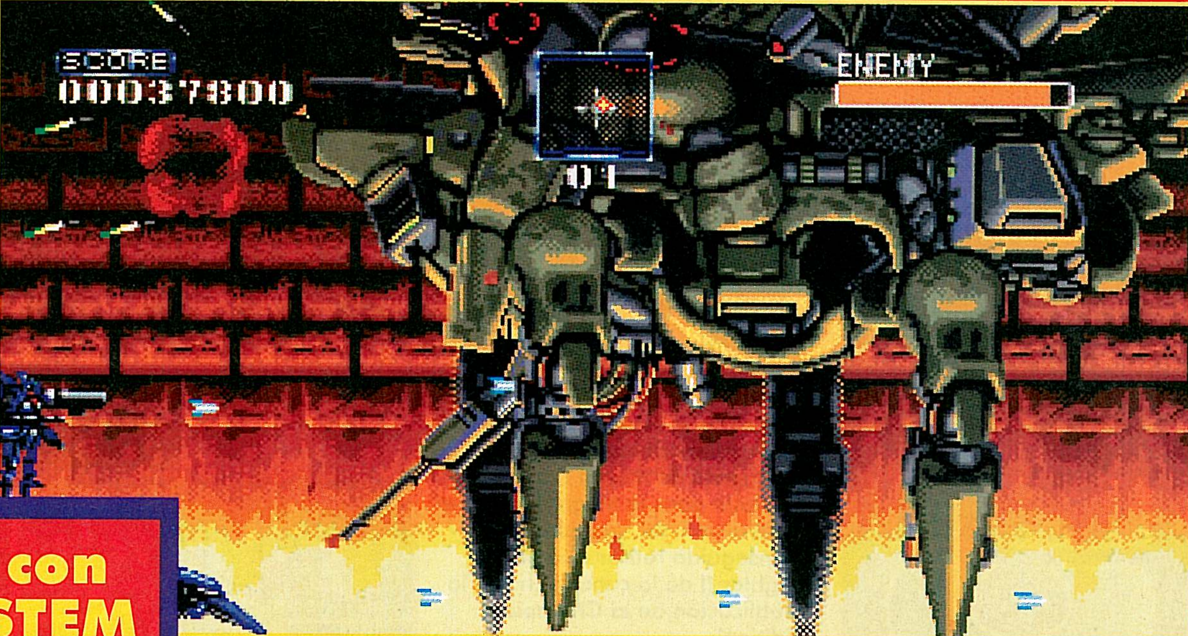
LA PORTADA



¡A JUGAR! con GAME GEAR







¡A JUGAR! con MASTER SYSTEM

ESPECIAL MEGA-CD

A OJO

LO DE TODOS LOS MESES

NOTICIAS

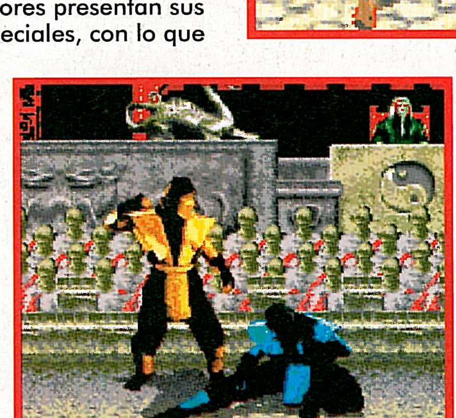
MORTAL

Deja que te chorree la baba cuando contemples estas imágenes de Mortal Kombat de Acclaim para la Mega Drive, una conversión del arcade que ha conseguido retirar a Street Fighter II de la cumbre (hasta la publicación de la Champion Edition).

Como puedes comprobar los creadores de Probe Software se las han visto y se las han deseado para traspasar los enormes sprites, que de hecho están digitalizados de la película, al cartucho de 16 megas, pero por lo que hemos visto además se las han apañado para empaquetar la gran mayoría, sino todos, los movimientos especiales.

La trama del juego gira en torno al torneo de artes marciales de Shaolin en el que hubo un tiempo en el que se competía con gloria y honor pero que en la actualidad lo lleva el diabólico Shang Tsung que no desea únicamente la victoria sino además las almas de sus contrarios.

Naturalmente todos los jugadores presentan sus propios estilos y movimientos especiales, con lo que ya podéis comenzar a regocijaros al pensar cómo posaréis vuestras violentas manos en uno de los más violentos y sangrientos juegos de arcade que hayan existido para la Mega Drive, se ha suavizado pero todavía se te ofrecen emocionantes escenas con corazones arrancados, decapitaciones a tuti plen, y cuerpos empalados. Espera a más datos en futuras ediciones de... ¡MEGA SEGA!







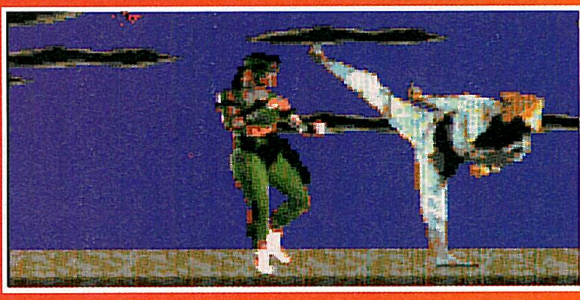
SMALL SCREEN COMBAT

Si piensas que la versión Mega Drive de Mortal Kombat es la monda, no tienes más que volver la mirada a la versión Game Gear para continuar regocijándote. ¿Cómo lo ves? No hace falta que nos digas nada, porque nosotros ya hemos tomado nuestra decisión, y es que por lo que hemos podido contemplar, esto está predestinado para ser el mejor juego de mamporros que ha existido nunca para la Game Gear.

La trama del juego es la misma que en la versión Mega Drive, el torneo de artes marciales de Shaolin en donde luchadores de élite, todos con sus movimientos clave, luchan en defensa de sus vidas y sus almas.

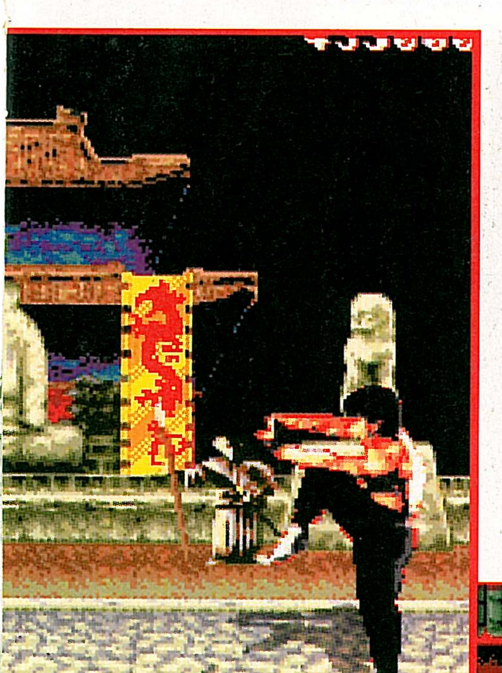
Eso ya es bastante, pero cuándo fue la última vez que contemplaste un juego para la Game Gear que tuviese esta pinta (que en verdad es comparable a la de la versión Mega Drive) Incluye sprites digitalizados y velocidades sin parangón para la pequeña pantalla.

Estas imágenes muestran una versión muy prematura del juego, se proyecta que el producto definitivo ofrezca la mayoría de, sino todos, los fondos y movimientos especiales del arcade incluyendo los encuentros decisivos contra Goro el inhumano, un enorme, seudodragón de cuatro brazos que precede al mismísimo Shang Tsung. Tan pronto como tengamos más noticias en nuestras manos os las mostraremos, ¡los poseedores de una Game Gear no se pueden permitir el perderse algo así!





KOMBAT

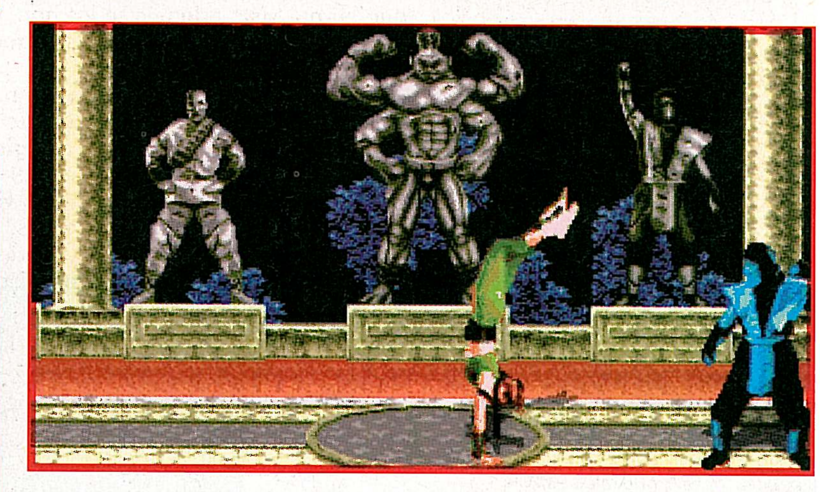




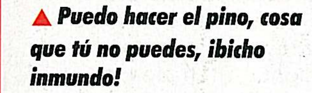


▲¡Nunca dejaré que digáis que Sub Zero no tiene cabeza para las matemáticas!









▲ Puedo hacer el pino, cosa que tú no puedes, ibicho inmundo!

◀ ¡Ya verás qué dosis de muerte te voy a dar!

- NUEVO JUEGO
- POR ACCLAIM
- MEGADRIVE



◀ La Batalla de las estrellas... ¿o debería decir de los estrellados?

▼¡Quiero ser un molino!



◀ Danos tu sombrero, oh vamos, isi pareces idiota con él!





▲ Ahora me ves, ¡y ahora no me ves!



- NUEVO JUEGO
- POR ACCLAIM
- MEGADRIVE

ASIGNATURAS PENDIENTES

Olvida los exámenes. Los nervios. Las noches de insomnio. Los temas odiosos...
¡¡Es la hora del desquite!! Comienza un "curso" donde tú eres el maestro y cada asignatura una experiencia apasionante. Son las "optativas" de SEGA.
Diez Packs autooperativos repletos de acción, juego y diversión.
En Mega Drive, Master System II y Game Gear.
¡Lánzate a por el tuyo!
Este verano, va a ser fuerte de verdad.





MEGA ACCION
- Consola MEGA DRIVE con sonido estéreo
- 2 mandos de juego
- 4 juegos:
- **STREETS OF RAGE**
- **GOLDEN AXE**
- **SHINOBI**
- **SONIC**



MEGA PACK
- Consola MEGA DRIVE con sonido estéreo
- 2 mandos de juego
- 4 juegos:
- **SUPER HANG ON**
- **WORLD CUP ITALIA**
- **COLUMNS**
- **SONIC**

23.400 +iva



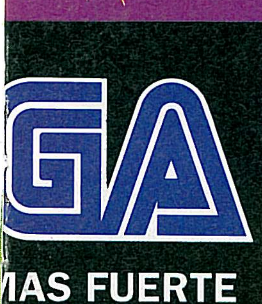
FLASH PACK
- Consola MEGA DRIVE con sonido estéreo
- 2 mandos de juego
- 2 juegos:
- **FLASH BACK**
- **SONIC**

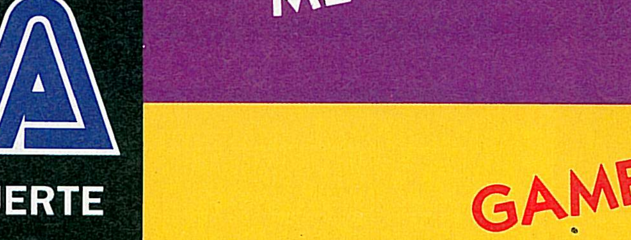




SONIC PACK
- Consola MEGA DRIVE con sonido estéreo
- 2 mandos de juego
- **SONIC**

19.900 +iva





MEGA DRIVE



GAME GEAR



GAME GEAR "4 EN 1"
- Consola GAME GEAR con sonido estéreo
- 4 juegos:
- **RALLY CHALLENGE**
- **SMASH TENNIS**
- **PENALTY KICK OUT**
- **COLUMNS 2**



17.600 +iva



GAME GEAR T.V. PACK
- Consola GAME GEAR con sonido estéreo
- T.V. Tuner para sintonizar nítidamente cualquier canal de T.V.
- Fuente de alimentación
- **SONIC**





GAME GEAR PLUS
- Consola GAME GEAR con sonido estéreo
- Fuente de alimentación
- **SONIC**

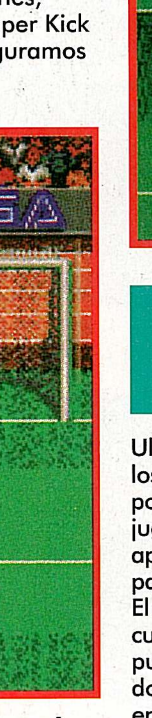


E V E R A N O

ULTIMATE S

Los fanáticos del balompié están encantados porque este verano va a aparecer una nueva simulación futbolística de Rage Software para todos los sistemas Sega, Ultimate Soccer, y parece que el juego va a ser la bomba. Basado en Striker, lo más de Amiga, Ultimate Soccer absorbe la esencia del deporte rey y lo insufla, con éxito, en un cartucho de 8 megas para la Mega Drive. Por lo que hemos podido ver de la versión de 16 bits, es de una velocidad impresionante, con un excelente modo de control y más opciones de las que te puedas imaginar; y no es que las versiones de 8 bits se queden atrás, siguen siendo de una jugabilidad extraordinaria pero con menos opciones (está claro). Pronto te ofreceremos un estudio sobre las tres versiones, pera despejar la duda de si es mejor que Super Kick Off, si eres un fanático del fútbol, ya te aseguramos que no te lo puedes perder.

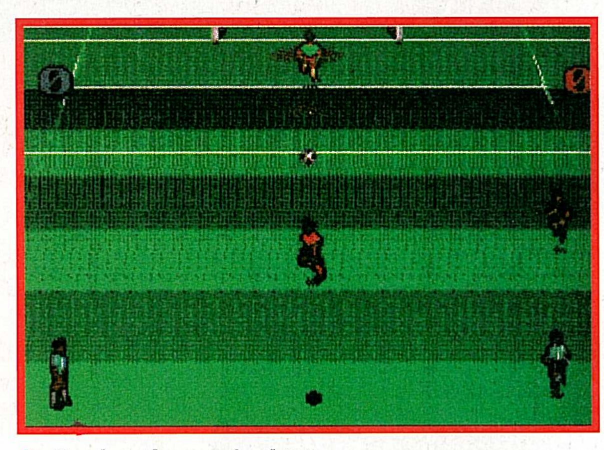




▲ *Es un juego de dos mitades, en el que al final gana el que más goles mete, etc...*

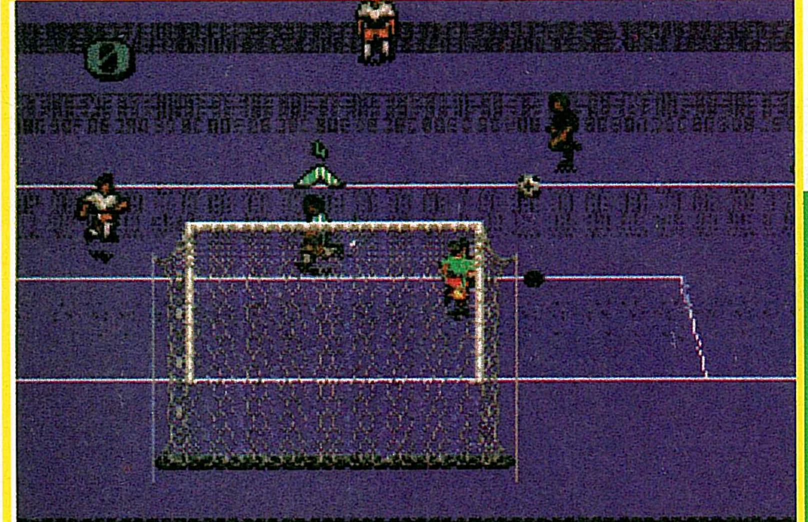
PIEZAS DE OCHO

Ultimate Soccer va a ser unos de los primeros juegos que ofrezcan posibilidad de juego a OCHO jugadores, tan pronto cono aparezca el Segatap en nuestro país.
El Segatap es un adaptador de cuatro jugadores de Sega en el que pueden jugar cuatro en equipos de dos. Por tanto desde el momento en el que esto aparezca podrás jugar con siete (sí, SIETE, utilizando dos Segataps) colegas y nunca se te acusará de ser un pequeño engendro antisocial. ¡Fiuuu!



▲ *¡Jo, devuélveme mi pelota!*

- NUEVO JUEGO
- POR RAGE
- TODOS LOS FORMATOS

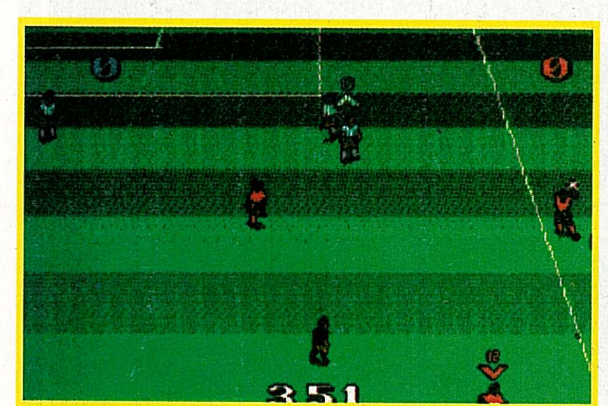


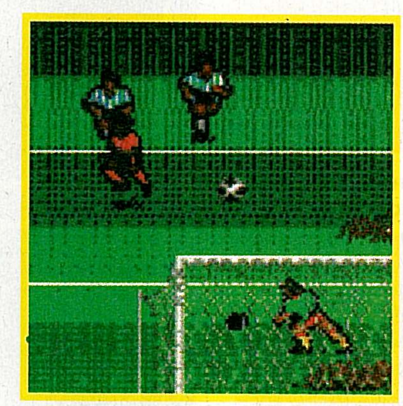
OPCIONES PARA DAR Y TOMAR

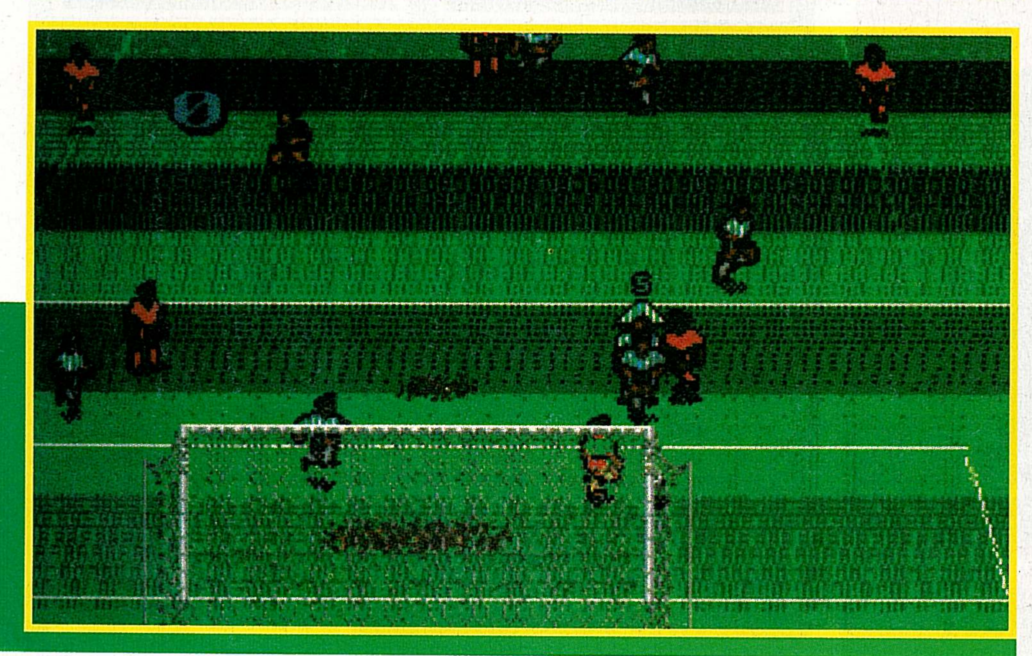
Ultimate Soccer presenta un montón de opciones, puedes modificar prácticamente cualquier elemento del juego. Hay 64 equipos, un ángulo de disparo y superficie ajustables, moviolas, encuentros de seis u 11 jugadores en cada bando, punto de vista tridimensional, climatología variable, encuentros de copa o de liga, modo de disparo de penalty... y es que la lista es interminable. Una de las mejores características (del mundo a decir de algunos miembros de la redacción) es la forma en la que lo sucio se vuelve repugnante, y todo se vuelve una espectacular bronca con el árbitro expulsando a todo el mundo. ¡Hurrah!

SOCCER







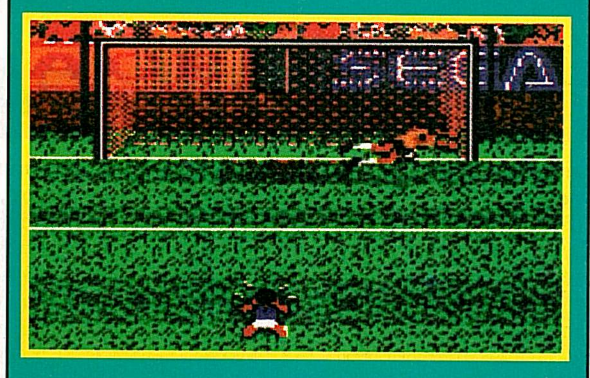


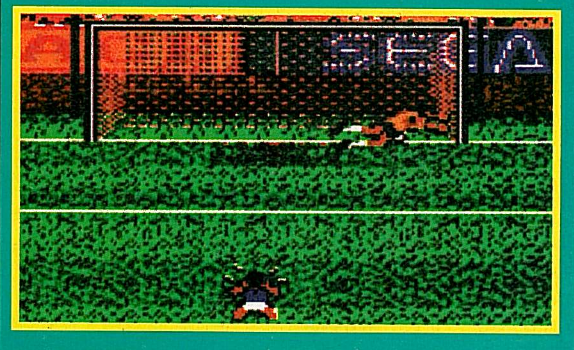
CAPTURAS DE LA MASTER SYSTEM

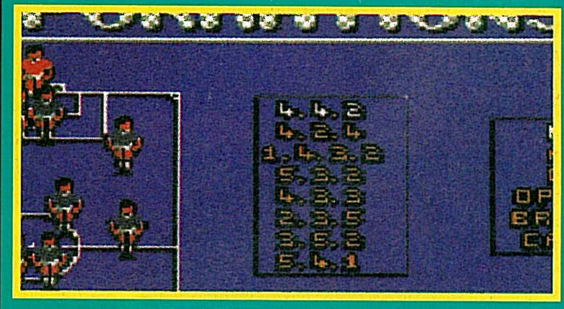


▲ *Y se acerca por detrás y... sí, se acerca a la pelota, ooh, sí, ¡fantástico!*









SUPER GEAR

A pesar de pequeños contratiempos como su asesinato a manos de D. C. Comics, Superman aún persiste, y esta vez a través de la Game Gear en un juego de tortazos y plataformas de Virgin, no muy original, pero francamante divertido. La trama de la historia, el mismo juego y los gráficos son prácticamente idénticos a los de la versión Master System (cuya review aparece en este número). Superman está picado con el maniaco de Brainiac, que ha raptado a la encantadora Lois Lane y planea hacerse con el mundo (por supuesto).
Tu misión es controlar al Hombre de Acero, llegar hasta el centro de control de Brainiac en las profundidades del espacio, rescatar a tu chica, y salvar al mundo de un destino peor que el billar televisado. ¡Guau!

- NUEVO JUEGO
- POR VIRGIN
- GAME GEAR



DE LOCURA

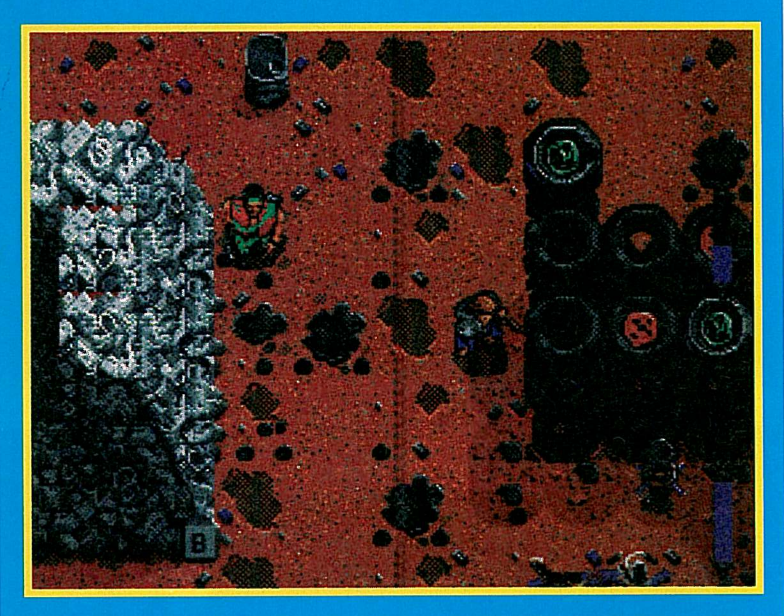
La prensa japonesa está cubriendo masivamente un nuevo título en Mega-CD, con un aspecto de lo más raro. De verdad, aquí en MEGA SEGA le hemos echado un vistazo y, te lo aseguro chico ¡es muy raro! Divertido, pero sin sentido. Se llama Switch, son dibujos animados interactivos que siguen la pista a un personaje, que tiene como misión, vigilar dieciséis de los monumentos más importantes del mundo. Este personaje se mueve por la vida pulsando botón tras botón. Presentado como una sucesión de 1.500 chistes, Switch y su mascota, un perro, están sometidos a una serie de irónicas y estrambóticas circunstancias. Dudamos que este Mega-CD tenga éxito por estos lares, pues algunos de los chistes son completamente pésimos, pero ¿quién sabe, puede que Sega decida traérnoslo confiando en su éxito entre los japoneses. No es necesario decir que Switch ha paralizado la oficina, dejando a más de uno sin ver la luz del día antes de alcanzar un grado de normalidad.



- NUEVO JUEGO
- POR SEGA
- MEGA-CD

¡TECNO! ¡TECNO! ¡TECNO!

El poder de la magia se enfrenta a la amenaza tecnológica en un encuentro futurista con el fin de determinar la superioridad de ambos, en un nuevo y deslumbrante juego para la Mega Drive de manos de Electronic Arts, y su nombre es Techno Clash.
Los magos de Inner Realm se ven amenazados por la embestida de un grupo de monstruos mecánicos, tú, como el príncipe Ronaan intentarás desperdigar al enemigo pero te verás teletransportado a la Tierra donde te verás atrapado en una batalla mortal con las máquinas así como con su creador, Miron Styles.
Se trata de un juego de tortazos lleno de acción al estilo de Gauntlet, en el que te abres paso por medio de guantazos y conjuros a través de dos mundos en siete localizaciones, algunas con hasta nueve niveles diferentes. Tiene buena pinta pero sintonízanos el próximo mes para una mirada en profundidad.









- NUEVO JUEGO
- POR EA
- MEGADRIVE

EL DRAGON VUELA

Siempre a la búsqueda de nuevas experiencias, Virgin Games presenta un juego para la Mega Drive llamado Dragon basado en las habilidades del único y genuino Bruce Lee, justo 20 años después de su inesperado fallecimiento a la edad de 32. El juego, que se relaciona con la película del mismo título, presenta a Brucie enfrentándose a 12 contrarios diferentes incluyendo a los fastuosos hermanos Sun, el Oriental Fan Fighter y el Phantom, que se dedicó a la persecución de Lee durante toda su vida.

Como novedad se presentan tres personajes luchando simultáneamente. Enfréntate a dos contrarios o que un amigo haga de Lee o su enemigo. Entrena con el tutor de Lee, Yip Man para dominar los 36 movimientos diferentes que habrás de aplicar con cada nuevo progreso y truco adquiridos. Lo más seguro es que aparezca el año próximo, ya te traeremos más noticas en cuanto las obtengamos.

- NUEVO JUEGO
- POR VIRGIN
- MEGADRIVE



CHUCK UP

Como explicamos anteriormente estos tíos de Core Design (programadores de cartuchos como Jaguart XJ220 y Chuck Rock) van a publicar Chuck Rock II: Son of Chuck Rock para Mega Drive. Y por lo que puedes ver en las imágenes que acompañan esta noticia parece bastante bueno. La historia dice que Chuck Rock, ahora el presidente de Chuck Motors ha sido secuestrado por su archirival de negocios Brick Jagger, el asqueroso jefe de la compañía de coches Datstone. Un tipo raro se asoma por la ventana de la mansión de Chuck con una lista de demandas imposibles de satisfacer para rescatar a Chuck. Chuck Junior, un chavalín de seis meses se escapa, y armado con un palo de golf y alguna que otra cosa más, sale a buscar a su papá. Es el típico juego de plataformas, pero sigue atento a nuestras páginas, te mantendremos informado.





- NUEVO JUEGO
- POR CORE DESING
- MEGA DRIVE

▲ *Precioso colorido el de estas soberbias capturas del juego.*

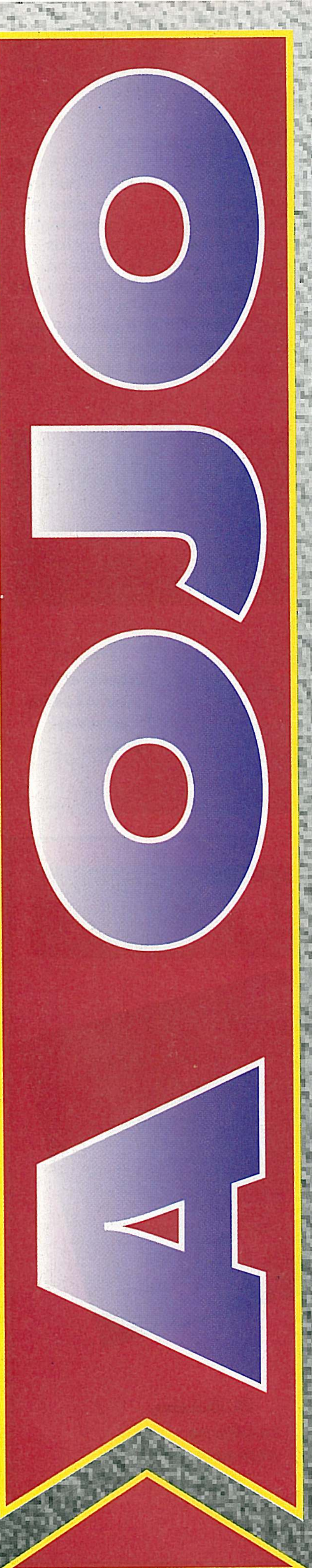
STAR MASTER

Volvemos a las andadas con la historia de la Guerra de las Galaxias en un pequeño pero interesante juego de US Gold que, va a ser preparado para Game Gear y Master System. Todos conoceis la historia (y si no debería daros vergüenza) así que fijaros en las imágenes y mantener vuestros ojos preparados para un próximo comentario más extenso en nuestras páginas.



- NUEVO JUEGO
- POR US GOLD
- MASTER SYSTEM

◄ *Oh, decisones, ¿a quién me cargo yo ahora?*



Después de la noticia espectacular EXCLUSIVA del mes pasado, MEGA SEGA se ha visto inundada de llamadas pidiendo más información de Street Fighter II! Bueno, como suele decirse: "¡Agárrate, que nos vamos!" Vamos a resumir a grandes rasgos lo que se sabe. Street Fighter II: Champion Edition es un poquito diferente del original Street Fighter II y de su correspondiente versión para Super NES. En primer lugar es mucho más rápido, haciendo el juego más emocionante y las combinaciones de movimientos más rápidas. En segundo lugar, los caracteres gráficos han sido significativamente variados respecto al juego original. Aparentemente alguien ha pensado que los caracteres originales no eran lo bastante duros. Esto ha sido cambiado especialmente para la Champion Edition. A Ryu le han añadido barba de tres días, Guile parece más golfo y Blanka más bestia si cabe!

Quizá el mayor cambio sea el hecho de que el jugador puede controlar ahora cualquier personaje del juego, incluyendo aquellos considerados "jefes" del final, Bison, Sagat, Balrog y Vega! Igualmente dos jugadores pueden hacer uso simultáneo del mismo personaje, de modo que ahora no hay discusión posible sobre quién escoge a Guile (como ha ocurrido aquí en la oficina en las épicas partidas de Street Fighter II).

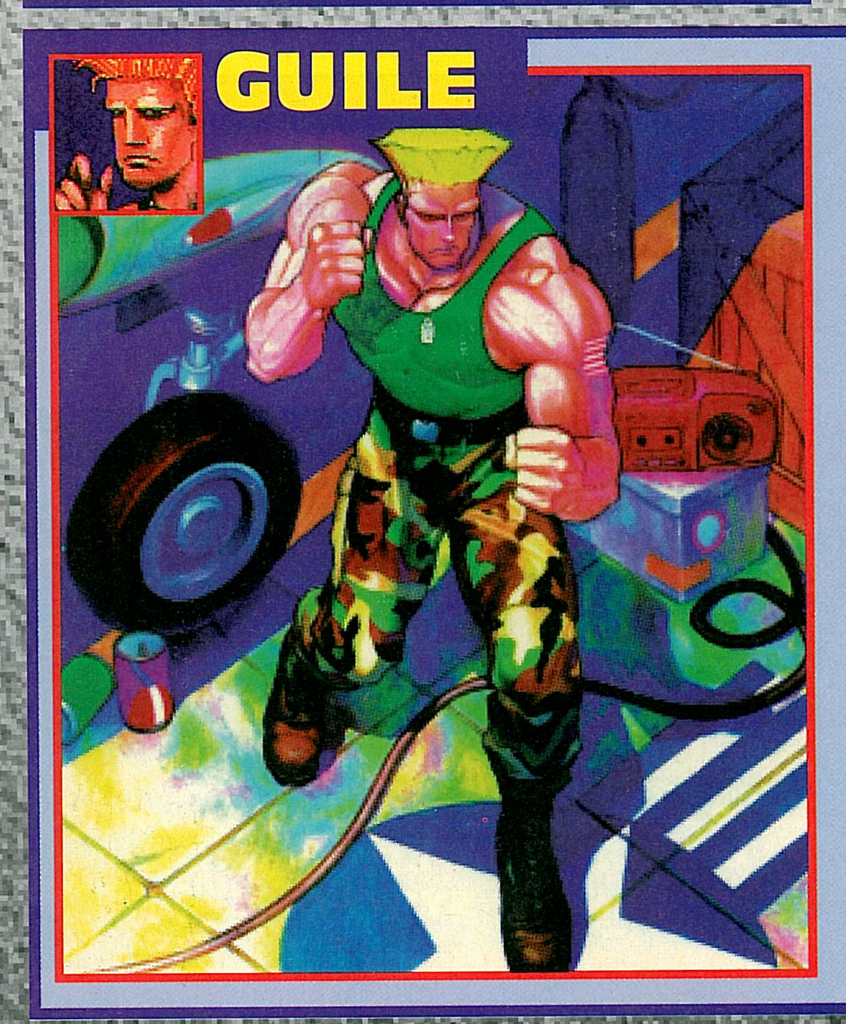
De modo que, como puedes imaginar, el aspecto de Street Fighter II es demasiado, ¡pero también hay malas noticias! Parece que Capcom sigue discutiendo sobre legalidades con Sega, lo que significa que el aficionado de Street Fighter II de Sega va a tener que esperar aún más para conseguir el juego. Aparentemente, ahora parece que tendremos que esperar hasta después del verano para el lanzamiento. Capcom está muy interesada en lanzar el juego al mismo tiempo que la versión para Super NES de Street Fighter II Turbo: Hyper Fighting. ¡Maldición y doble maldición!



PERDER EL CONTROL

Los forofos de los juegos de arcade saben que Street Fighter II usa un total se SEIS botones. La fila superior de tres botones se usa para tres presas y puñetazos distintos. La fila inferior produce tres tipos diferentes de patadas. Por descontado, se van a presentar algunas dificultades en el pad de tres botones básico de Megadrive, Capcom ha prometido incluir un modo de juego para tres botones. Lo que van a hacer en realidad es tener los mismos tres botones para puñetazos y patadas, con el botón de comienzo (START) para alternar los dos tipos

CONOCER A LOS MALOS...







de ataques. Por otra parte se hablan maravillas del nuevo joypad de seis botones de Sega que está a punto de salir; que será lanzado simultáneamente con Street Fighter II, y vendrá incluido en la nueva MegaDrive II. Otro de los rumores que corren es que Capcom quiere crear su propio stick especial siguiendo la línea de el Capcom Power Fighter actualmente disponible para Super NES.



Street Fighter II: Champion Edition proporciona hasta doce personajes distintos que se pueden controlar. ¡He aquí una revisión completa de toda la pandilla!

Reconocido como el combatiente más fuerte de todo el juego, Guile es simplemente alucinante cuando está en manos de un auténtico maestro. Su habilidad para el karate de combate es lo más y su variedad de movimientos especiales es sorprendente.

▶ **EXPLOSION SONICA:** Lanzando una llamarada de poder sónico, este ataque de fuego puede moverse a tres velocidades distintas (dependiendo del poder de botón que se ha usado para activarlo). Tarda más en sacarse que el puñetazo de ciclón de Ryu o Ken pero tiene otras ventajas...



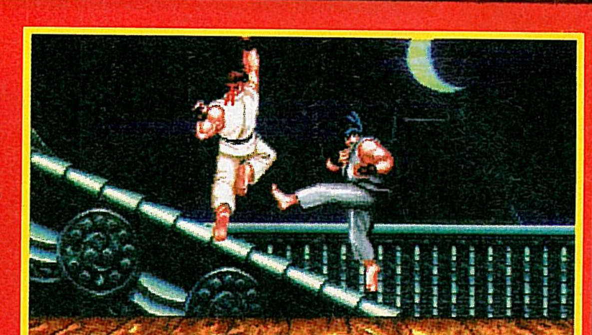
▶ **PATADA CON SALTO MORTAL ATRAS:** También conocida como el destello o la patada de cuchilla, este ataque consigue hacer volar a cualquier adversario por los aires (¡siempre que no estén pegando un puñetazo de dragón!). Usada con ataques combinados es mortal!





▲ *Los movimientos especiales de Guile en acción: explosión sónica y patada mortal.*

RYU

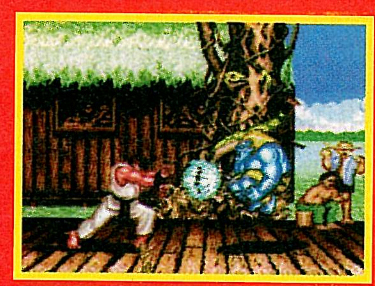


Procedente de Japón, Ryu es uno de los últimos alumnos del místico Sheng Long, y ha aprendido una técnica de combate parecida, pero muy superior al karate. Ryu es el actual campeón del Street Fighter, habiendo derrotado al peligroso Sagat en la máquina de monedas original.



◀ **PUÑETAZO DEL DRAGON:** Ryu lanza un potente gancho, canalizando el poder del dragón a través de su cuerpo, ¡haciéndolo invencible mientras viaja hacia arriba! Devastador, especialmente cuando se usa en un asalto combinado.

▶ **PUÑETAZO DE CICLON:** Ryu puede producir una considerable bola de fuego si lo desea. La velocidad del ataque depende de la fuerza del puñetazo que se use cuando obtenga este movimiento especial.



◀ **PATADA DE HURACAN:** Un ataque muy, muy rudo. Básicamente, Ryu salta al aire y comienza a girar, viajando a través de la pantalla, consigue dañar considerablemente al enemigo si este no se cubre correctamente.

MODO VERSUS

La pantalla inicial de título tiene una serie de opciones que puedes usar para diseñar tu partida. La opción básica GAME START (comienzo de juego) permite jugar del modo ya conocido de la máquina de monedas. El VERSUS MODE es harina de otro costal. En este modo de juego, puedes escoger el personaje con el que vas a jugar después de cada asalto y escoger el escenario en el que quieres luchar. El ordenador lleva la cuenta de cuantos enfrentamientos ha ganado cada jugador y con que personaje. El modo OPTIONS (opciones) es ideal si quieres tiempo ilimitado o redefinir tus controles.



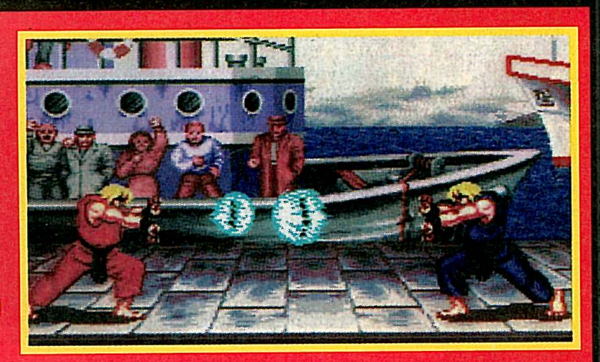


▶ *Blanka contra Blanka en el VERSUS MODE mientras Honda golpea a Zangief*



KEN





Ken proviene originalmente de Japón, y ha entrenado estrechamente con Ryu bajo la tutela de Sheng Long antes de trasladarse a los EE.UU. para entrenarse con otros oponentes. Consecuentemente, conoce exactamente las mismas técnicas que Ryu...¡más o menos!



PUÑETAZO DEL DRAGON: Este es casi el mismo movimiento que el más poderoso de Ryu. De cualquier forma, se ha entrenado duramente para mejorar aún más la fuerza del dragón. En consecuencia se mueve hacia su oponente mucho más de lo que lo hace Ryu durante la maniobra.

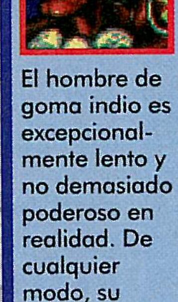
PUÑETAZO DE CICLON: Esta técnica es exactamente igual a la de Ryu, y produce exactamente la misma bola de juego que su compañero de entrenamiento japonés.





PATADA DE HURACAN: De nuevo, este extraño movimiento de tipo helicóptero es exactamente el mismo que el de Ryu.

DHALSIM





El hombre de goma indio es excepcionalmente lento y no demasiado poderoso en realidad. De cualquier modo, su técnica arrojadiza es excelente y sus movimientos generales de deformación hacen de él un luchador excelente a largas distancias.

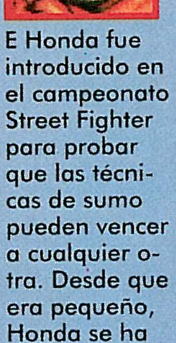


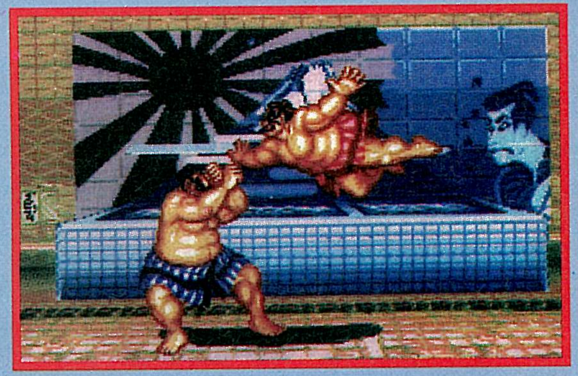
LLAMA YOGA: En lugar de lanzar una bola de fuego, Dhalsim produce una llama excepcional que quema absolutamente todo a corta distancia...¡maléfico!



FUEGO YOGA: Básicamente se parece mucho al puñetazo ciclón de Ryu, Aunque no tarda tanto en sacarse. Usado en conjunción con la patada media, la maniobra 'Trampa de fuego' es posible. ¡Devastador!

E HONDA





E Honda fue introducido en el campeonato Street Fighter para probar que las técnicas de sumo pueden vencer a cualquier otra. Desde que era pequeño, Honda se ha entrenado para convertirse en el campeón de sumo definitivo!



EL GRAN MANOTAZO: Este movimiento permite a Honda golpear a sus oponentes extremadamente rápido y se activa pulsando los botones de puñetazos con rapidez.



TORPEDO SUMO

Desafiando a las leyes de la gravedad, Honda vuela en horizontal hacia su oponente, ¡¡inflingiéndole grandes daños!





BLANKA





Un misterioso semihumano procedente de las selvas de Sudamérica, Blanka ha desarrollado sus propias facultades de lucha únicas, peleando con los nativos en las calles de Brasil. Es veloz y mortal, aunque vulnerable para los personajes de Ryu, Ken y Guile.



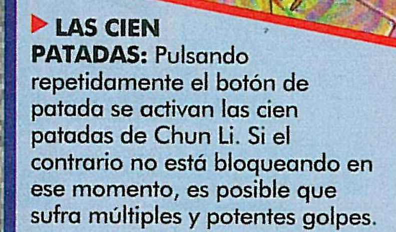
LA BALA DE CAÑON: Blanka gira a una buena velocidad hacia su adversario, causando grandes daños si llega a impactar. La fuerza del botón de puñetazo que se usa para activar el cañonazo determina su velocidad.

RELAMPAGO: Pulsando repetidamente los botones de puñetazo se activa el ataque de relámpago de Blanka. Canalizando electricidad pura en su cuerpo, Blanka fríe a sus oponentes en cuanto los toca.



CHUNLI

Procedente de la República Popular de China, Chun Li es un adversario con el que hay que contar. Probablemente la más devastadora mujer del mundo, Chun Li ha desarrollado sus habilidades para el Kung Fu hasta el límite. Su velocidad, unida a sus técnicas superiores hacen de ella una firme favorita entre la afición de Street Fighter II.



LAS CIEN PATADAS: Pulsando repetidamente el botón de patada se activan las cien patadas de Chun Li. Si el contrario no está bloqueando en ese momento, es posible que sufra múltiples y potentes golpes.





LA PATADA GIRATORIA DE PAJARO: Convirtiéndose en un helicóptero humano, la patada giratoria de Chun Li es excepcionalmente mortífera, con las circunstancias adecuadas. De todos modos, si la intentas y tu oponente está preparado, ve pensando en despertarte la semana que viene

ZANGIEF





Los que no son muy buenos jugando al Street Fighter II se quejan generalmente de que Zangief es lento y torpe. De cualquier modo, su fuerza no tiene comparación en el campeonato. ¡Aprende bien sus pasos mortales y serás poco menos que imparable!

▶ **GOLPE DOBLE:** Girando 360 grados sobre sí mismo, Zangief es prácticamente indestructible (excepto para los ataques a la cabeza o a las piernas) y golpea con dureza a cualquier loco que se cruce con sus puños.





▲ **PRESA GIRATORIA:** Más acción de 360 grados para Zangief, que captura a su oponente y le hace dar la vuelta hasta que ¡lo estampa contra el suelo! Este es el movimiento más difícil de conseguir .

VEGA

Conocido en Japón como Balrog, este luchador español, ¡más rápido incluso que Chun Li! Un antiguo torero, Vega se ha especializado en una disciplina de lucha desconocida, muy buena en velocidad y movimientos especiales.



◀ **EL ATAQUE BARCELONA:** Vega salta a un lado de la pantalla y se lanza contra su oponente, cortando al enemigo con su guante de cuchillas. ¡Yujuu!



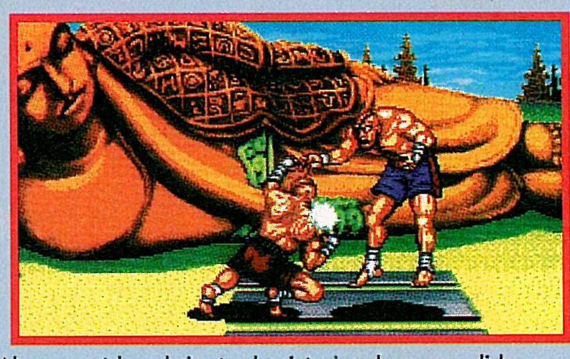
▼ **GIRO DE CRISTAL:** Un ataque circular, basado en tierra, el giro de cristal de Vega es excepcionalmente rápido, y a corta distancia puede asestar múltiples golpes.



▲ **CAIDA IZNA:** Bastante parecido al ataque Barcelona, la diferencia está en que Vega apresa a su oponente durante el salto y lo aplasta contra el suelo.



SAGAT



Un maestro de Kick Boxing, el thailandés Sagat fue una vez el campeón de Street Fighter, hasta que Ryu le destronó en Street Fighter I. Ahora está hambriento de victoria y ha aprendido muchas técnicas nuevas, con objeto de llegar a la cumbre. En las manos apropiadas, ¡Sagat es prácticamente invencible!

◀ **DISPARO DEL TIGRE:** Están disponibles dos tipos de disparos del tigre, alto o bajo. Variar la altura de tu bola de fuego es una táctica importante para sorprender a tu adversario con la guardia cambiada.



▶ **GANCHO DEL TIGRE:** Activado del mismo modo que el puñetazo del dragón, el gancho del tigre de Sagat es muy poderoso. De cualquier modo, al revés que el puñetazo del dragón, es posible herir a Sagat cuando está pegándolo.





DIRECTO ROMPEDOR: ¡Guau! Un puñetazo directo en los morros es fácil de sacar y es una acción devastadora.





BALROG

Conocido en Japón como M Bison (por similitud con Mike Tyson), este boxeador es extremadamente fuerte. De cualquier modo, el problema es que su técnica está limitada al boxeo, haciéndole vulnerable a una gran cantidad de ataques y similares. Acércate mucho a tu contrario y ¡elimínalo rápidamente si has escogido a este tío!











GANCHO DE FUERZA DOBLE: Este ataque requiere uno o dos segundos para lanzarse, pero una vez en marcha, es increíblemente fuerte y daña al adversario aunque esté bloqueando.



RODILLA DEL TIGRE: Lanzándola hacia adelante, Sagat levanta su rodilla y la estampa en su contrincante directamente. De hecho es muy efectiva, especialmente para acorralar a tu adversario.

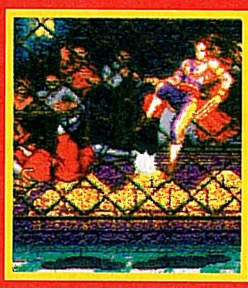
M BISON

Es extremadamente ágil, poderoso y muy versado en la técnica de vuelo de la Sombra! M Bison (también conocido como Vega en Japón), es supuestamente el "jefe" último y definitivo, y debe decirse que controlado por un jugador experto, ¡es mortal!



TORPEDO PSIQUICO: Bison se transforma en un misil de fuego y se dispara velozmente hacia su adversario. Incluso si su enemigo se protege, Bison continúa infringiendo una gran cantidad de daño.

SACUDIDA DE DOBLE RODILLA: Las rodillas y los pies de Bison son armas mortíferas, que apalearán múltiples veces a sus adversarios si son estúpidos





PRESA VOLADORA DE CABEZA: La bota se encuentra con la cabeza en un movimiento devastador que garantiza la eliminación de tus adversarios! Bison vuela atravesando la pantalla,

K.O. COMBINADOS

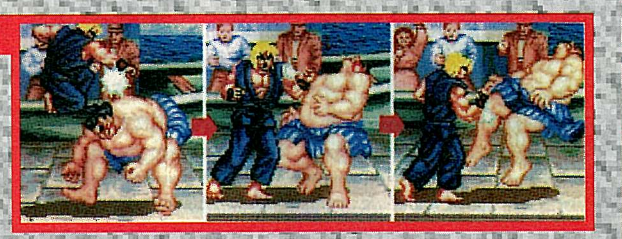
Cualquier luchador avezado de Street Fighter está advertido sobre las diferentes ataques combinados que varios de los personajes de Street Fighter pueden infligir a sus oponentes. Todas las combinaciones de la máquina de monedas están presentes en la versión de Megadrive, excepto las de M Bison, parece ser. Echale un vistazo a los protagonistas en acción.

RYU



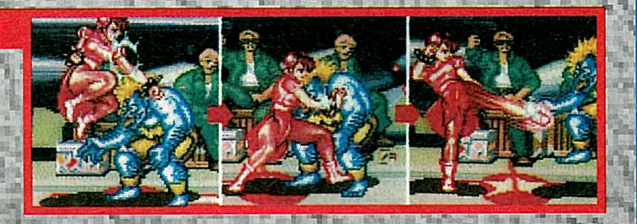
Este ataque puede ser llevado a cabo tanto por Ryu como por Ken. Básicamente, comienza el procedimiento con un puñetazo bajo de potencia media, que es, seguido rápidamente por un puñetazo de dragón de corto alcance, un viaje gratuito a las estrellas está garantizado.

KEN



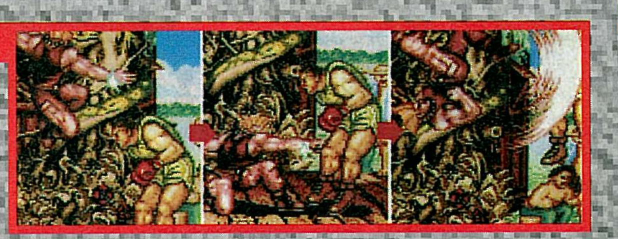
Otra combinación favorable que pueden utilizar Ken o Ryu indistintamente. Dispara el ataque un puñetazo volador de gran potencia, seguido de otro puñetazo normal de gran potencia una vez que Ken ha aterrizado. Finalmente un puñetazo del dragón hace de esta una combinación invencible.

CHUN LI



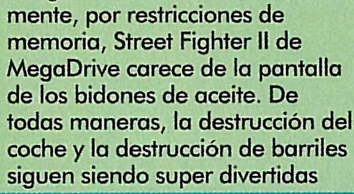
Esta es una combinación muy similar a la de Ryu/Ken de tres ataques, pero mucho más difícil de conseguir. Comienza con un puñetazo volador de gran potencia seguido de uno desde es suelo. Al mismo tiempo debes de lanzar el ataque de las cien patadas para maximizar la destrucción del enemigo. ¡De miedo!

GUILE



Una de las combinaciones básicas es la que ofrece la de tres ataques de Guile. Como otras combinaciones, comienza con un puñetazo volador de gran potencia. Seguidamente se propina al enemigo un puñetazo bajo y se termina con una patada con salto mortal hacia atrás. En algunas situaciones, pueden marcarse cuatro golpes

BONIFICACIONES



La versión de MegaDrive de Street Fighter II ha introducido dos rondas de bonificación para darle aún mayor variedad. Desgraciadamente, por restricciones de memoria, Street Fighter II de MegaDrive carece de la pantalla de los bidones de aceite. De todas maneras, la destrucción del coche y la destrucción de barriles siguen siendo super divertidas

DESTRUCCION DEL COCHE: La versión de MegaDrive de Street Fighter II tiene la escena de la destrucción del coche fielmente reproducida. La idea básica es alcanzar el automóvil y destruirlo lo más rápidamente posible. Gran cantidad de puntos están disponibles si acabas la tarea con tiempo de sobra. En el modo de dos jugadores, el ganador es aquel que consiga la mayor cantidad de puntos aporreando el vehículo.

DESTRUCCION DE BARRILES: Estás atrapado en la bodega de Capcom, con barriles cayendo a diestra y siniestra, y también en el centro (bueno, no exactamente en el centro). Básicamente hay que destruir los veinte barriles y ¡recolectar todos los puntos! Cuando participan dos jugadores, el que consiga destruir la mayor cantidad de barriles se quedará con los puntos.



COMO SE H

Street Fighter II de Capcom ha sido un producto obtenido con el esfuerzo de mucha gente a lo largo de varios años. Hemos conseguido hacernos con algunos bocetos exclusivos, mostrando las distintas ideas que tuvo Capcom incluso antes de que comenzara a codificarse el juego original de la máquina de monedas Street Fighter II!. Una presentación sorprendente, ¡solo en MEGA SEGA!

PROYECTO: BLANKA

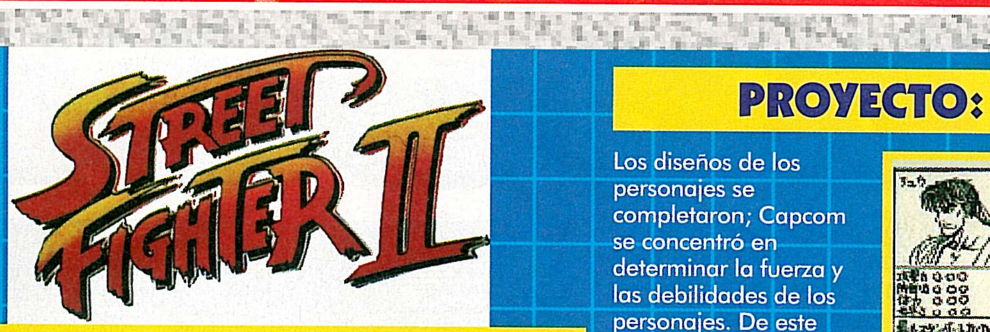


El aspecto original de la bestial Blanka era más humano y mucho más delgado que su encarnación final en Street Fighter. Con este aspecto tan torpe, los diseñadores de Capcom decidieron mejorar los aspectos animales de la personalidad de Blanka, dándole pelaje y garras, ¡así como una piel verde! El aspecto final de Blanka se parecía demasiado a un dibujo animado, así que para la Champion Edition, se le hizo tomar un aspecto mas fiero.

PRIMERAS IMPRESIONES

Básicamente, si estás buscando un matamarcianos para MegaDrive, ¡no encontrarás nada mejor que este! Street Fighter II Champion Edition es una adaptación excepcionalmente buena, y es significativamente mejor que la versión para Super NES (que recibió un 98%). La capacidad de controlar los cuatro personajes "jefes" mejora notablemente el juego y es mucho más rápida que la versión de Super NES. Los gráficos son grandiosos, con sólo una pequeña falta de color y de algunos cuadros de animación que difieren de la versión de la máquina de monedas arcade. El sonido también es estupendo. Las melodías son incluso mas auténticas que las de la versión de Super NES y hay mas elementos de conversación (incluyendo el conocido "Perfect!" que culmina cualquier asalto en el que no te hayan tocado). Con todo esto, Street Fighter II: Champion Edition de Megadrive es una copia perfecta. Estad atentos a una futura review pronto.





STREET FIGHTER II: LA NUEVA GENERACION

Lo creas o no, todo este grupo de personajes estaban destinados a aparecer en Street Fighter II en lugar de otros como Chun Li o Guile! Capcom decidió más tarde tener personajes de distintas partes del mundo y descartó el uso de armas. Este modo de pensar dio lugar a los personajes que todos conocemos hoy en Street Fighter II.

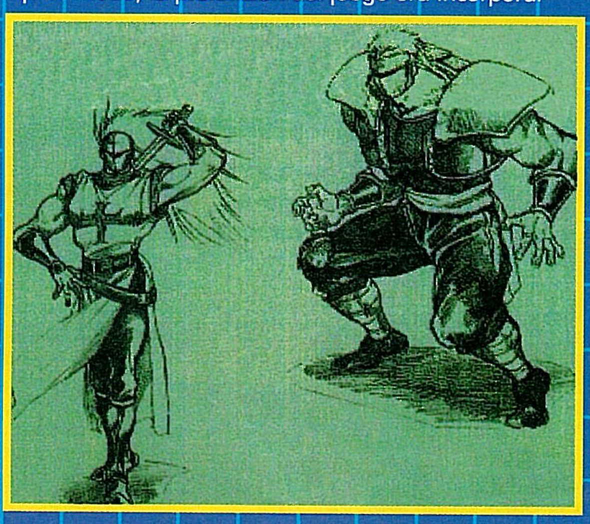
PROYECTO: CHUN LI



Capcom esperaba crear una guerrera mundial que se convertiría instantáneamente en un símbolo de los videojuegos, ¡y lo consiguieron con Chun Li! Como puede apreciarse en el dibujo original, Chun Li no ha variado demasiado desde su concepción original. Descrita como una linda y delgada heroína, se pensó en principio que su encarnación original era demasiado tierna. El diseñador se movió a diseños algo más "duros", incluyendo cartucheras para armas, correajes y cazadora de cuero. Finalmente, Capcom decidió incorporar las ideas del boceto original. Chun Li volvió a su aspecto chinesco, pero fue diseñada con un cuerpo mucho más atlético, y sus joyas pasaron a ser pulseras de clavos al estilo macarra.

PROYECTO: VEGA

El luchador español de Street Fighter, Vega, ha sido probablemente el que más ha variado desde su concepción original. Para empezar, Capcom le asignó una apariencia de caballero de la era del Rey Arturo, representando a Inglaterra. De cualquier modo, la pretensión del juego era incorporar personajes de distintas partes del mundo, no épocas de la Historia. De modo que los diseñadores volvieron a la mesa de dibujo y volvieron con un personaje con armadura parecido a M Bison. Finalmente, Capcom se decidió por un aspecto de torero español. En el diseño de este personaje todo ha sido variado excepto la máscara de la cara.



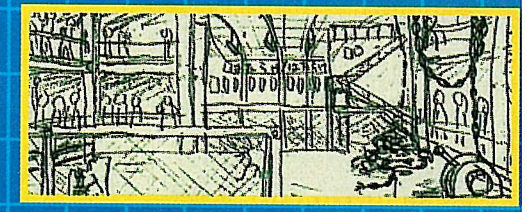
PROYECTO: PERSONAJES



Los diseños de los personajes se completaron; Capcom se concentró en determinar la fuerza y las debilidades de los personajes. De este modo las características de fuerza, velocidad, resistencia y habilidades con manos y pies pueden configurar personajes igualmente temibles y equilibrados.

PROYECTO: ESCENARIOS

Para confeccionar correctamente la idea de que estás viajando alrededor del mundo para cada combate, los diseñadores de Capcom invirtieron una gran cantidad de tiempo en dibujar los escenarios más sugerentes. El cuidado de los detalles es simplemente pasmoso, como los bocetos de Capcom revelan.



Un boceto original sobre la pantalla de Zangief en Rusia. Originalmente, estaba situada en el interior de la fábrica, siendo visto desde el exterior. Se abandonó esta idea por el aspecto actual que todos conocemos.

BLUEPRINT: ANIMACIONES

Después de que el aspecto final de los personajes estuviese decidido, los diseñadores se dedicaron a los movimientos especiales y otras animaciones del juego en sí. Gran parte del carácter de los personajes viene definido por sus movimientos, de modo que se invirtió realmente mucho tiempo en este



Aunque no es la apariencia de Guile en el juego, la explosión sónica esta formada por dos fuentes de energía giratorias. Una explosión de energía sónica se crea en cada uno de sus brazos.



Animación del puñetazo del dragón de Ryu. En este caso se muestra un puñetazo de baja potencia. La animación es la misma para un puñetazo de gran potencia, lo único que tiene que hacer el programador es aumentar la distancia vertical en la pantalla entre cuadro y cuadro.

GRACIAS...
para Capcom, sin los cuales no hubiera sido posible producir esta revisión de Street Fighter II para MegaDrive. Todo el trabajo artístico usado AQUI está registrado como copyright por Capcom de Japón.



DOUBLE



2 JUGADORES





PRECIO

POR SEGA

DESDE

OPCIONES

CONTROL: JOYPAD
DIFICULTAD: FACIL/MEDIA
CONTINUACIONES: NINGUNA
NIVELES DE DIFICULTAD: 3
RESPUESTA: BUENA

1ª PUNTUACION

OCHO CARRERAS TERMINADAS

ORIGEN

Double Clutch es un derivado de los juegos como Super Sprint y Micro Machines, es decir de las carreras de coches a vista de pájaro.

CONTROLES

Sólo has de utilizar la izquierda y la derecha para girar y avanzar manteniendo pulsado el botón A, el método de control habitual para las carreras de coches vistas desde arriba.

- **A** Acelerar
- **B** Nada
- **C** Frenar
- **S** Comienza y detiene el juego

COMO JUGAR

Recorre a toda velocidad las pistas deslizantes y gana todas las carreras. Utiliza el dinero del premio para mejorar el motor.

¡Salta sobre tu máquina cuadriculada, y prepárate para competir! Double Clutch permite a uno o dos jugadores participar en un apretado calendario automovilístico de lo más arriesgado. La idea básica es de lo más sencilla. Sólo corre por los fondos deslizantes, chocándote con los contrarios y acelerando cuando te encuentres en primera posición. Una vez que hayas completado tres vueltas a este ritmo, tu turno habrá terminado. Si estás entre los tres primeros coches que han terminado la pista, estás en disposición de tomar parte en la siguiente carrera. Si no es así, te encontrarás con un GAME OVER. ¡Buuuuh!

De todas formas, no te creas que Double Clutch va a ser pan comido. El problema es que las condiciones climatológicas poco propicias pueden afectar tu rendimiento. Estáte atento a las carreteras resbaladizas así como a la lluvia. Peor todavía, hay hielo y nieve en ciertos niveles lo que hace que la conducción resulte sumamente peligrosa.



▲ *Hey, vosotros dos, dejar de besuquearos. ¡¡¡¡Se supone que esto es una carrera!!!!*

UNA SELECCION DE TRES

Al comienzo de la carrera, eliges el corredor que deseas utilizar durante esa estación de Double Clutch. Hay tres modelos de conducción básicos: Lance Quick es el elemento principal si estás preparado para una megaceleración. Joe Thunder es el revienta neumáticos, mientras que Todd Weeler es el que dispone del motor más potente. Si eres un tipo prudente, quédate con Pam Wilder, cuyos frenos son insuperables.



▲ *La carrera bajo la sombra de los macarrones dorados.*

COMENTARIO



Double Clutch es un buen juego de carreras; muy rápido, muy fluido, y bastante jugable. Los gráficos están perfectamente definidos, y sólo carecen de algo de variedad en los sprites. Sin embargo el sonido es algo deprimente con unas estúpidas melodías que a decir verdad no tienen nada que ver con la acción. Para anunciar cada carrera se ofrece un breve parloteo. El verdadero problema que presenta Double Clutch es que es bastante simple, lo que significa que puedes ventilarte casi todo el juego de una sentada. Aunque la opción de dos jugadores es bastante divertida, no ofrece ningún aliciente de interés. Mi recomendación es que te guardes el dinero y esperes a que salga el fastuoso Micro Machines.

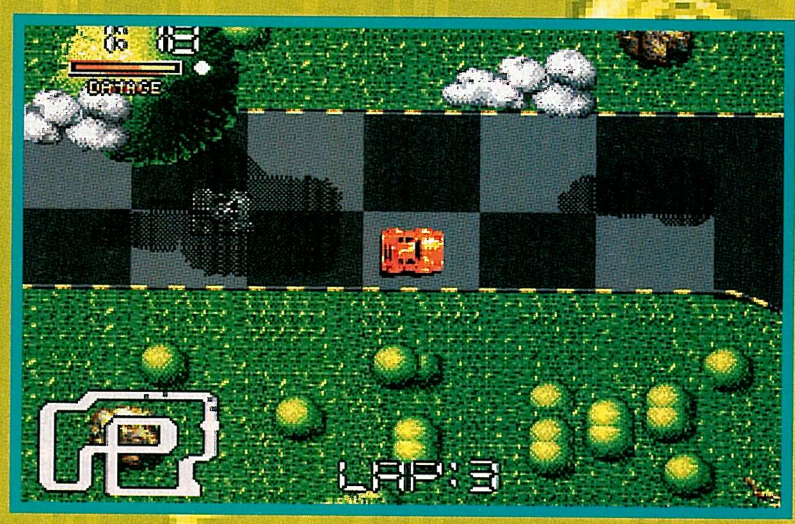






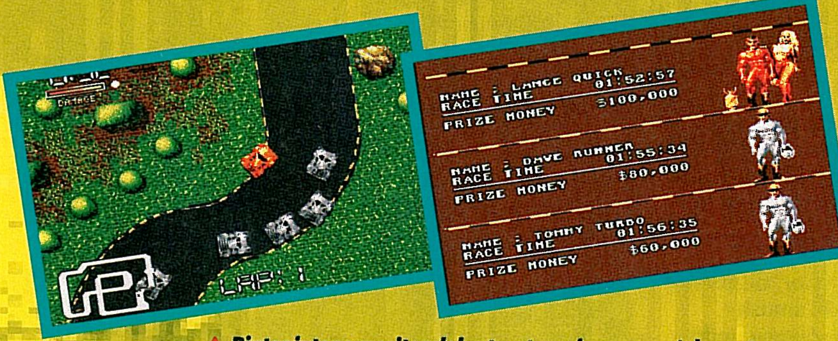
METEOROLOGIA

En Double Clutch se presentan tres condiciones meteorológicas básicas. La sequía es la más favorables, pues es cuando tu coche presenta un mayor agarre. En caso de que llueva has de poner más cuidado. Tu coche tiende a salirse de la carretera si no tomas precauciones. Lo peor con lo que te puedes encontrar es el hielo y la nieve; es lo más resbaladizo y la nieve dificulta la visibilidad.



▲ Los coches han de dar bandazos para evitar los desechos de perros albinos.





▲ Pintopintogorgoritoadelanta atuvecinoyyaverásloquetepasa.

INFORME A LARGO PLAZO	
HORA	■ ■ ■ ■ ■
DIA	■ ■ ■ □ □
SEMANA	■ ■ □ □ □
MES	■ □ □ □ □
AÑO	□ □ □ □ □

ANALISIS	
INGENIO	□ □ □ □ □
ACCION	■ ■ □ □ □
DESAFIO	■ ■ □ □ □
REFLEJOS	■ ■ ■ □ □
	■ ■ ■ □ □

COMENTARIO



PAKO

A primera vista, Double Clutch no es más que un miserable Micro Machines; y de hecho es que no es otra cosa. El método de control y de juego son prácticamente idénticos, y la verdad es que las diferencias entre ambos son prácticamente mínimas. Para empezar Double Clutch ofrece la omnipresente tienda de aprovisionamiento, una característica tomada del título de Codemasters, además de una serie de condiciones meteorológicas para entorpecer tus avances. De todas formas las diferencias no terminan aquí, Double Clutch es mucho más lento que Micro Machines. La verdad es que se trata de un juego bastante bueno, aunque fácil. Así que no es que sea una castaña, pero no llega a la altura del clásico de Codemasters.

PRESENTACION — 77

▲ Los retratos de los participantes no están mal y hay montones de opciones que hacen que este juego sea bastante presentable.

GRAFICOS — 68

▲ Algunos fondos muy bien definidos.
▼ Pero los sprites carecen de variedad por completo y no parecen máquinas veloces, sino escarabajos Volkswagen.

SONIDO — 67

▲ Algunos parloteos al comienzo de cada carrera.
▼ La música y los efectos del interior del juego son bastante malos, y no se adaptan a la velocidad de la acción.

JUGABILIDAD — 72

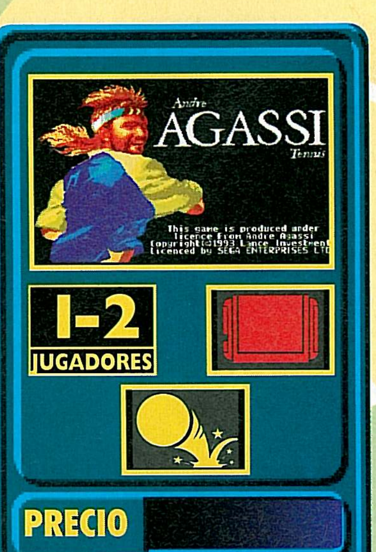
▲ Double Clutch resulta atrayente desde el principio. El ansia de ver el siguiente nivel es bastante fuerte.
▼ Una vez que te acostumbras a la acción, pierde su atractivo.

DURACION — 65

▲ Un modo de dos jugadores impulsa su duración...
▼ De todas formas, el juego en sí carece de cualquier emoción y cansa muy pronto.

GLOBAL — 67

Double Clutch es rápido y fluido, además de bastante jugable. De todas formas en cuestión de emoción, se queda muy por detrás del próximo Micro Machines.



PRECIO

POR TECMAGIK

DESDE

OPCIONES

CONTROL: JOYPAD
DIFICULTAD: ALTA
CONTINUACIONES: NINGUNA
NIVELES: 1
RESPUESTA: MUY MALA

1ª PUNTUACION

Ganar la primera ronda

ORIGEN

El juego de tenis está centrado alrededor de André Agassi, ganador de Wimbledon en 1992 y estrella de la publicidad.

CONTROLES

Mueve tu zigzageante y pequeño jugador por el campo en un desesperado intento de devolver la pelota a tu igualmente afligido oponente. Varia tus tiros presionando los diversos botones y usando como puedas el joypad

A Globo/Servicio.

B Volea/Servicio.

C Dejada/Servicio.

S Comienza y pausa el juego.

COMO JUGAR

Devuelve la bola al otro lado de la red posicionando a Agassi ante ella. Los juegos se ganan marcando seis puntos, con seis juegos se consigue un 'set'. Tres sets, un partido.

ANDRE A
TEN

Ganar Winbledon es la quimera en la carrera de cualquier tenista, como seguramente afirmaría André Agassi. Un día es un desconocido jugador de tenis californiano, desconocido en este país. Luego llega un triunfo en la pista central, y de repente se está codeando con los colegas de Jose Luis Moreno, hablando con el cuervo maléfico.

¿Como llega uno a transformarse en la crema de los deportistas? Probablemente, recibiendo palizas en el circuito de tenis a diario. Practicando durante horas esas voleas de revés, tratando con problemas de lesiones en la rodilla, y evitando los efectos de una noche de juerga (no es uno de los mayores problemas de André). André Agassi Tennis es un intento de recrear todo este horror, para uno o dos jugadores, en hierba, tierra batida, asfalto o donde tú quieras.



CONTROL DE LA PELOTA

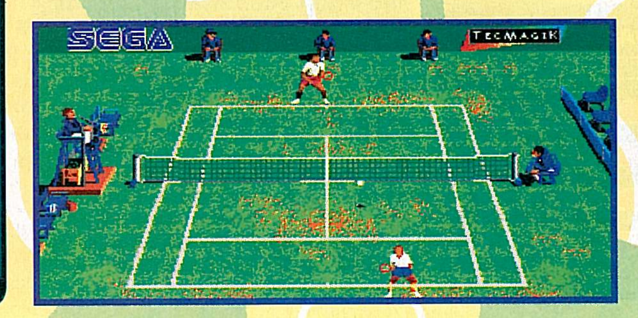
La elección del tiro es el elemento fundamental del tenis. Agassi Tennis te permite juegar con una variedad de tiros, una variedad de fuerzas, dependiendo de como esté situada la bola, y lo rápido que se mueva. Este es el arsenal que tienes disponible:

VOLEA: Golpear la pelota antes de que bote es el modo de mantener al oponente presionado y matener la velocidad de la bola. Jugar voleas debe formar parte de la estrategia para acercarse a la red. Se necesitan reflejos rápidos y ser un jugador experimentado para usarlas con ventaja. Las voleas son también golpes bajos.

GLOBO: Un globo es un tiro alto y lento, destinado a botar detras del adversario. Es una decisión arriesgada, ya que un globo con una posición correcta del contrario, puede ser devuelto con una fuerza multiplicada. Su mejor uso es para romper el dominio de la red de un jugador, y obligarle a retroceder a la línea de base.

DEJADA: Se juega como una volea. Una dejada se parece mucho a un golpe normal, pero está diseñada para perder altura rápidamente, o 'morir'. Con un poco de suerte, tu oponente cometerá un error al juzgar la distancia que la bola ha recorrido en su campo.

SMASH: Un golpe singularmente devastador, disponible solamente para responde a un globo. Un smash impulsa la bola hacia abajo a una posición profunda en el campo del adversario y es muy difícil de devolver.





JUEGO SUCIO

El torneo Skins no es tan siniestro como parece. No te emociones, no es un streap tenis clasificado X sino apuestas en dinero que se le dan al ganador de cada punto. La cantidad que puede ganarse depende de lo larga que sea la prueba. La primera apuesta son $10 y se DUPLICA en cada punto. De modo que la cantidad sube del siguiente modo: $10, $20, $40, $80, $160... y así sucesivamente. Naturalmente, pueden hacerse grandes fortunas en muy poco tiempo.



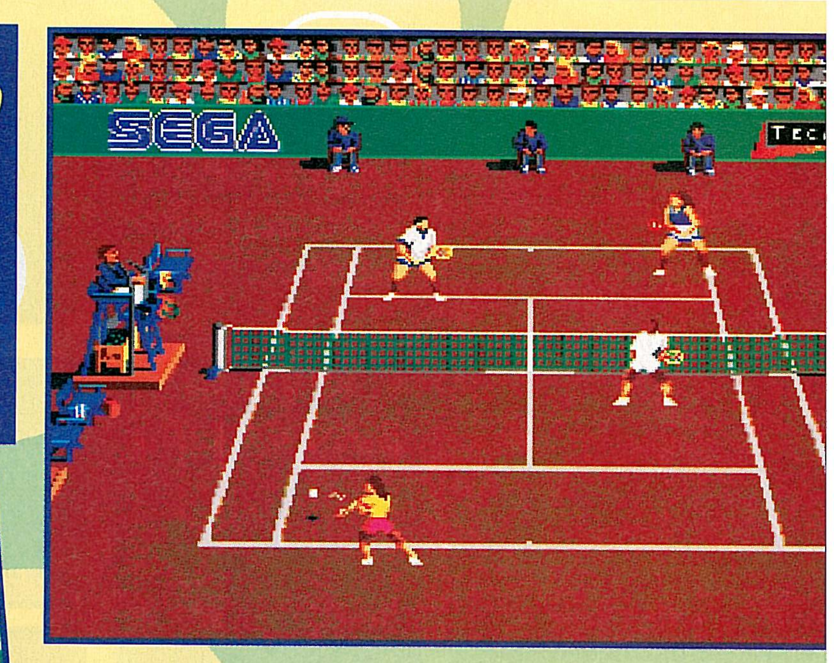
▲ *El jugador uno realiza una salida fulgurante cuando se da cuenta de que no hay casera.*



GASSI NIS

CAMBIO DE COMPAÑERO

Se necesitan dos colegas para jugar un partido de dobles en Agassi Tennis. Bueno, puedes escoger un partido de dobles o individual para jugar con otra persona, formando equipo contra el ordenador. El compañero que te ofrece la máquina tiene tendencia a acaparar todo el campo así que relájate y disfruta.





▲ ¡Un duro, un duro! ¡Yo lo ví primero!



▲ Insisto en que estábamos aquí primero y no nos iremos hasta que nos dejeis jugar



LA BANDA DEL MOCO

El 'circuito' está formado por personjes de una película de miedo (excepo André por supuesto). Están clasificados en función de su volea, revés y servicio, y la cantidad de fuerza y experiencia que tienen. Como podrías esperar, los caballeros tienen la mayor parte de la potencia de muñeca, mientras que las damas son mejores colocando sus bolas. Agassi puede hacerlo todo con la misma facilidad, porque ése es el tipo de chico que es.

COMENTARIO



GUS

¡Menudo timo! Este es uno de los peores trozos de... software, que he tenido la desgracia de probar nunca. Y creéme, me obligaron a probarlo. Obligado hasta que gotas de sangre salieron de mis ojos. Los horrores del juego son inmensos. En primer lugar tiene un aspecto deplorable. Es un juego tan obvio para una rutina de desplazamiento de pantalla, y sin embargo, la acción se desarrolla en una única pantalla. 'Hierba' significa verde con puntos amarillentos. Después de aguantar un marcador hortera donde se anuncia la puntuación, nuestro codificador del juego nos introduce en una espeluznante rutina para controlar el jugador, y organizar la bomba deportiva. Los jugadores ni siquiera siguen las direcciones que se les indican correctamente. Lo intentan, os aseguro que lo intentan pero parece que no pueden moverse en línea recto. De modo que, al final, realmente no tiene importancia que la competición conste de ocho personajes indistinguibles. Agassi Tennis se ha convertido en un desastre mayúsculo antes de que sus frívolas faltas puedan distinguirse.

COMENTARIO



LUZ

Aunque no he jugado a demasiados juegos de tenis, y tengo por tanto poca base para comparar, pienso que el comentario anterior es demasiado duro, con toda esa cantidad de quejas. Entiendo su punto de vista desde cierta perspectiva, es verdad que no va a ganar ningún concurso de belleza y que los controles son difíciles de manejar, pero esto mejora con el tiempo y la verdad es que me divertí; especialmente en el modo de dos jugadores en el torneo Skins, donde la batalla por el dinero llega a ponerse frenética. Las opciones, tal y como yo las veo, con adecuadas con una auténtica variedad de torneos, jugadores y campos y el juego al completo es muy rápido y a mi modo de ver, bastante divertido.



INFORME A LARGO PLAZO

HORA
DIA
SEMANA
MES
AÑO

ANALISIS

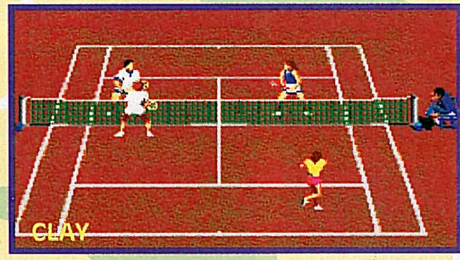
INGENIO
ACCION
DESAFIO
REFLEJOS

TENSION SUPERFICIAL

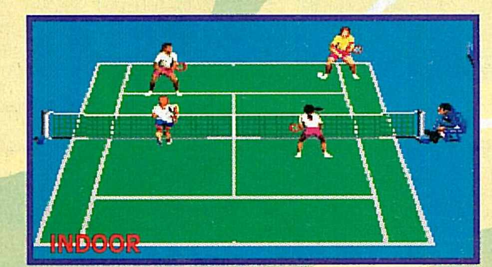
Cuatro superficies distintas constan en el tenis considerado oficial. Cada una de ellas tiene su propia velocidad y botes característicos que tendrás que aprender:

HIERBA: La más rápida de las superficies, porque la pelota bota baja, de modo que las voleas y las subidas a la red son las mejores tácticas. Arruina cualquier blanco.
TIERRA BATIDA: Un campo lento, ya que la tierra frena la bola en los botes. Desespera a los entrenadores.
TIERRA BATIDA: Bastante rápido, con botes acentuados. La bola puede ir a cualquier parte en esta superficie. Evita lanzarte en plancha a por una bola y no te dejarás las rodillas en el suelo.
HIERBA: Se juega en pista cubierta. Muy parecido al asfalto pero con botes menos acentuados. Es ese tipo de suelo que hace ruidos extraños (pero no en este juego).









▲ *¡No sabía que en Alfa Centauro jugaran al tenis!*

PISANDO HUEVOS

Antes de tener tu primera experiencia en el circuito internacional, tómate un tiempo para practicar con la máquina. Hay campos de práctica de todas las superficies, cada una con su maquinita arrojando bolas a intervalos regulares. La altura y la dirección son variadas, para poner a prueba todos tus tiros.



PRESENTACION 58

▲ Una opción para dos jugadores y para partidos de dobles, el torneo Skins como complemento aumenta su valor algo.
▼ El juego sufre la falta de un circuito internacional decente.

GRAFICOS 42

▼ Muy poco mejor que el juego Matchpoint de Sinclair Spectrum de 1982. Fondos, sprites asquerosos, y un mal uso del color. Una mezcla potente.

SONIDO 61

▲ Sirve para su propósito tanto como puede. El arbitro mantiene el nivel correctamente aunque es monótono
▼ El público debe estar fuertemente sedado porque no parece responder.

JUGABILIDAD 43

▲ Es realmente rápido.
▼ Pero sería mucho más jugable si los jugadores siguieran las direcciones del joypad.

DURACION 41

▼ Los problemas fatales de jugabilidad, sirven para desanimar a cualquiera que pretenda volver a jugar despues de un tiempo.

GLOBAL



Una licencia potencialmente fuerte tristemente desperdiciada por una programación muy básica y simplezas gráficas, que no debían haber pasado. Cuando lo vea, André va a querer algo más que café.


Licensed by SEGA ENTERPRISES LTD for play on the MEGA DRIVE
THE ORIGINAL
Micro Machines
SCALE MINIATURES
TM
Ahora puedes tener todos los Micro Machines...
MEGA JUEGO
93%
Mega Sega Magazine
16-BIT CARTRIDGE
93%
Gamesmaster magazine
Si no es Codemasters, no es el auténtico
Licensed by SEGA ENTERPRISES LTD for play on the MEGA DRIVE
Codemasters
© 1993 Codemasters Software Company Limited (Codemasters). Licensed by Sega Enterprises Limited for play on the Sega Mega Drive. Sega and Mega Drive are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Micro Machines is a registered trademark owned by Lewis Galoob Toys, Inc. Codemasters is using the trademark pursuant to a license. Codemasters is not affiliated with Lewis Galoob Toys, Inc. Codemasters is a trademark being used under license by Codemasters Software Company Limited.
Para cualquier consulta llama al Codemasters: Int: +44 926 814132



1 JUGADOR

PRECIO

POR NAMCO

DESDE

OPCIONES

CONTROL: JOYPAD
DIFICULTAD: VARIABLE
CONTINUACIONES: SIN LIMITE
NIVELES DE DIFICULTAD: 4
RESPUESTA: BUENA

1° PUNTUACION

CUARTA PLANTA COMPLETA

ORIGEN

En un principio Splatter House era una máquina de monedas de Namco. esta es la segunda secuela que ha llegado a Megadrive.

CONTROLES

Splatter House utiliza el método de combate básico, en el que fue pionera la máquina de monedas Final Fight. Las combinaciones de botones y movimientos ofrecen diferentes movimientos de ataque.

- **A** Permite a Rick incrementar su potencia.
- **B** Actúa como botón de ataque.
- **C** Hace que Rick salte.
- **S** Arranca el juego y llama al mapa de pantalla cuando se detiene el juego.

COMO JUGAR

Ataca a tus enemigos al estilo Final Fight, encuentra los aumentos de potencia y enfréntate a los numerosos jefes. Fascinante.

SPLATTER



▲ *Hey, muy bien, dale un directo al... bueno... lo que sea.*



◀ *Muerde el polvo y sufre.*



Las pistolas (las de la panadería) de Rick se hacen cargo de éste repugnante villano.

Nos encontramos en el cuarto aniversario de aburrimiento de Rick, cuatro años de relaciones con una chica llamada Jennifer, y en este momento es cuando está empezando a darse cuenta de que su noviazgo huele a rancio. La verdad es que sería más descriptivo decir fétido, especialmente cuando cuerpos en descomposición y terroríficos mutantes son el día a día de la pareja. Parece que Rick no puede darles la espalda a Jessica y su hijito David, pues teme que sean objeto de las más morbosas aficiones. Todo esto comenzó el día en que Rick descubrió una extraña máscara enterrada en el jardín. Este artefacto encantado tiene poderes sobre Rick, de lo cual éste no se da cuenta. Por tanto Rick y su familia se sienten impulsados de una forma irresistible a combatir contra cualquier fuerza del mal con esta misteriosa máscara al frente.

Este cartucho nos cuenta la tercera misión sagrada e involuntaria contra el mal de Rick y su familia y, como es costumbre en la mayoría de los seres diabólicos de la actualidad, estos individuos se encuentran en una mansión, y es que aprecian sobre todas las comodidades posibles un techo bajo el que guarecerse. Splatter House II es una aventura de 16 megas, en la que abundan los guantazos, creada por Namco con el fin de superar las dos partes anteriores de esta saga. Ahora el jugador dispone de control sobre el movimiento vertical de Rick, en contraposición al monótono movimiento horizontal que ofrecía antes, por poner un ejemplo. En algún rincón de esta mansión se encuentran Jennifer y su hijo David y es tu tarea, como Rick, seguir el terrible impulso de la máscara y exorcizar al demonio que les tiene prisioneros.





▲ *¡Otra exclusiva MEGA SEGA! El baile de este verano de Georgie Dann (será la bomba).*

LA MASCARA QUE PRESIONA EL CEREBRO



Desde la última vez que Rick se puso la máscara, su persistente tocado ha aumentado en potencia. Ahora se puede decir no que Rick lleve la máscara, sino que la máscara lleva a Rick. Por desgracia Rick no tiene la ocasión de elegir pero esta colaboración involuntaria tiene sus ventajas. Aunque Rick es de por sí un buen mozo con el que comenzar, la máscara le proporciona potencia de más que debe alimentar con el combustible necesario, una o más bolas de cristal es todo lo que precisa, y en ese momento aparecerá un indicador en la parte inferior izquierda de la pantalla. Siempre que haya un ente diabólico en pantalla la potencia de la máscara está a disposición de Rick.
De todas formas la máscara no ve el lado divertido de que se le pida ayuda únicamente para reírse y desperdicia toda la potencia recolectada si no hay amenaza alguna.









▲ *Algunos ataques a las ingles y un cabezazo propinados por Rick.*



▲ *Rick utiliza el clásico poder de sus bíceps para descomponer a sus enemigos. ¿Y por qué no?*



▲ *Esto es todo lo que tiene en su interior este cartucho de 16 megas: brutalidad con juguetes infantiles... ¡pero es que este está poseído! ¡Aiiiieeeee!*

NIVEL DE ESPIRITUS

La verdad es que si te ves rodeado de cosas vivientes que parecen salidas del escaparate de una carnicería en Chernobyl, no es para tomárselo a risa y por tanto Rick está preparado para cualquier tipo de asqueroso contratiempo. Por esta razón la energía de más y la potencia de la máscara se encuentran en el suelo en la forma de corazones latiendo y bolas de cristal respectivamente. Además Rick es capaz de conseguir bonificaciones en su potencia enfrentándose a las más grandes y grotescas criaturas que aparecen en torno suyo, como los enormes estómagos andantes.



▼ *¡Aiiiieeeeeee! ¡Vaya foto! Rick toma parte en algo que se puede definir como actividades que se le van de las manos.*





COMENTARIO



PAKO

Splatter House III promete 16 megas de casquería, un juego soberbio y un extenso espacio en el que desarrollar todo esto, pero la verdad es que luego no aparece nada de esto. En lugar de eso tenemos una serie de habitaciones sin nada de particular que son un vergonzoso ejemplo de lo aburrido que puede ser un enfrentamiento físico con enemigos que prácticamente no atacan y que siguen una serie de patrones completamente predictibles en caso de hacerlo. La música no es que haya mejorado mucho sobre el último juego, ni dispone de los efectos de sonido necesarios considerando la cantidad de espacio en memoria de la que se dispone para mejorar su nitidez. La mayoría de los gritos de los espantosos espíritus parecen ser la retransmisión de un gol desde el transistor con las pilas gastadas del abuelo. Para resumir, este juego es un desperdicio. No es que no haya mejorado al original sino que es peor, en mi opinión, que Splatter House II. La verdad es que hubiera estado mejor una copia exacta de la máquina de monedas de Namco, en lugar que estas ínfimas secuelas, La transformación de Rick en un culturista es extraordinaria, pero no tiene mérito ver como los enemigos caen tan fácil y rápidamente. También resulta impresionante el ver como los sprites se materializan de diversas formas en pantalla, en lugar de aparecer arrastrándose por la derecha. De todas formas para obtener un mínimo de emoción es imprescindible jugar en el nivel de dificultad de la Game Master, pero incluso así sólo se ven afectados los jefes y el límite de tiempo. Desearía que las cosas no fueran de esta manera y que las atractivas secuencias y las pantallas entre niveles digitalizadas no fueran un auténtico derroche, pero la realidad es así, por tanto ahórrate tu tiempo y dinero, porque se trata de aburrimiento en 16 megas.

COMENTARIO



JULK

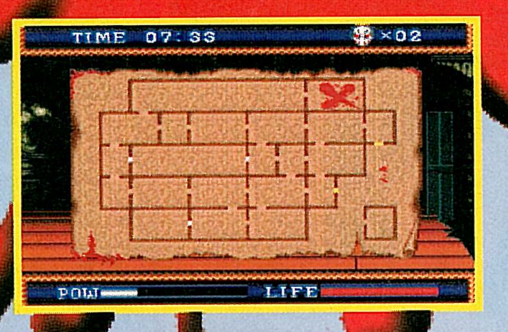
Me encanta la máquina de monedas Splatter House, y al aparecer este cartucho para Megadrive a 16 megas, esperaba encontrarme con un enorme juego, repleto de espanto, tripas, y variedad. Imaginad ni desilusión cuando no me encontré nada especialmente sangriento o asqueroso, algo en el que la variedad brillaba por su ausencia, y que no era enorme por ningún lado. Es una especie de imitación de Streets of Rage II, con menos movimientos y unos cuantos oponentes con un buen aspecto, pero sencillísimos de eliminar. La mayor parte del juego consiste en pasar de una habitación a otra encontrándote a los mismos elementos subversivos. Después de un rato acabas hasta el moño, no hay diferencias entre nivel y nivel, y el juego no es más que una castaña encartuchada. iPuaj!

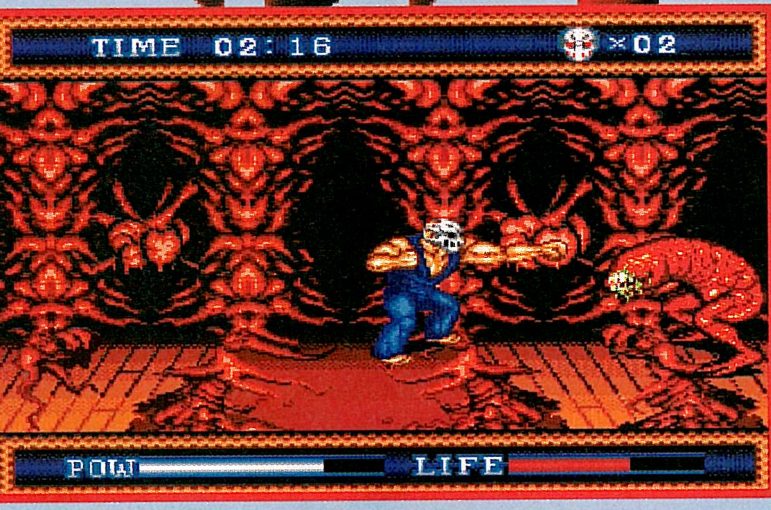


BUSQUEDAS Y CRUJIDOS

La mansión consta de seis plantas y Rick ha de "limpiarlas" una por una. Cada uno de los pisos es un laberinto de habitaciones y sólo la máscara conoce su distribución. Por esto Rick ha de consultar a la máscara para elegir la dirección en la que ha de encaminarse y el jugador se ve recompensado con un mapa en pantalla que muestra todo lo que precisa saber. Hay varias habitaciones que parecen ser inaccesibles, pero Rick no necesita preocuparse porque hay puertas marcadas de amarillo que invariablemente le llevan hasta allí. A pesar de que el camino que lleva hasta estas habitaciones es más peligroso que hacia las otras, merece la pena debido a los elementos de bonificación, como las vidas de más, que allí se encuentran.







DESEO MAS VIDAS



Entonces, ¿qué hacen las máscaras en sus días libres? Bueno, a lo mejor disfrutan con un buen libro, por eso esta particular máscara encantada le ofrece a Rick una vida extra si se encuentra una buena lectura en el camino.

PRESENTACION 91

▲ Una larga secuencia de introducción da la bienvenida al jugador haciéndole creer que el juego es algo excepcional y que la selección del nivel de dificultad es necesaria.

GRAFICOS 87

▲ Todo lo que se mueve es de un buen tamaño y lo suficientemente horripilante como para satisfacer a cualquier fanático

▼ Los fondos tienen muy poca relación con los alrededores.

SONIDO 84

▲ Musicalmente el cartucho no es demasiado malo y la gran cantidad de melodías mejora el ambiente de la historia.

▼ Los efectos de sonido están bien y suenan mejor , pero son repetitivos

JUGABILIDAD 81

▲ El golpear a unos cuantos monstruos resulta entretenido por un momento.

▼ De todas formas el tener que repetir los mismos movimientos en una habitación tras otra llega a resultar estúpido.

DURACION 74

▲ Es necesario ser algo rarito para dedicar una cantidad de tiempo lo suficientemente larga a este juego de guantazos tan limitado.

GLOBAL 77

Aunque de la impresión de no estar mal, Splatter House III no ofrece nada nuevo a excepción de una imaginación salvaje que no lleva ningún sitio. Los fanáticos de los tortazos y las tripas lo encontrarán muy decepcionante.

INFORME A LARGO PLAZO

HORA

DIA

SEMANA

MES

AÑO

ANALISIS

INGENIO

ACCION

DESAFIO

REFLEJOS

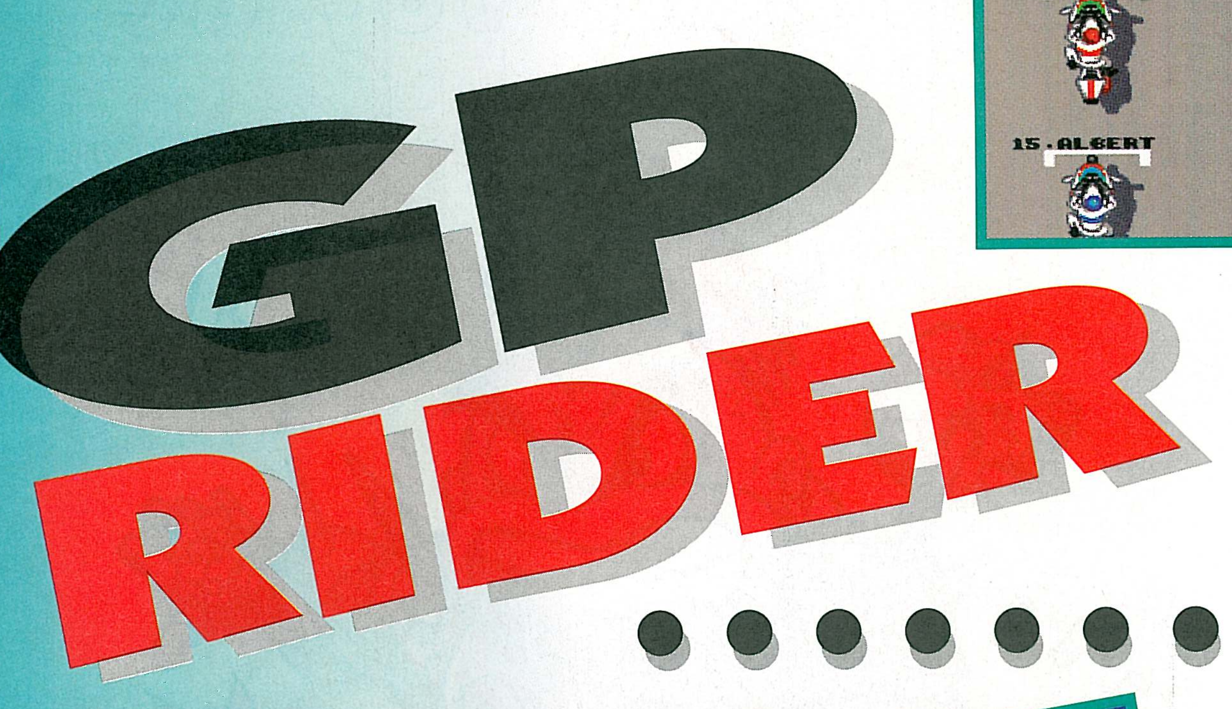
¡Yo NO me voy de vacaciones!



Como me entere que os vais y no me llevais, ¡ay de vosotros!

OS ESPERO EN EL QUIOSCO





GP RIDER

Después de un duro día rellenando recetas, la mayoría de los médicos se sienten satisfechos arriesgando sus vidas compitiendo en pistas de carreras a bordo de enormes motocicletas. Este juego narra la historia de dieciséis arriesgados médicos y su afán por alcanzar la gloria. La respetada publicación "Diario de las muertes médicas en colaboración con la gaceta automovilística mental" ha organizado un torneo entre dieciséis de los médicos más respetados, y esta es la trama sobre la que se desarrolla el juego.

Es tarea del jugador el guiar su medicina motorizada hasta la victoria a lo largo de todas las maravillosas pistas seleccionadas por todo el mundo. El control de tu moto es casi tan importante como las habilidades para la conducción de las que dispongas, y no te creas que si te caes tus compañeros se van a detener para atenderte y curarte.

COMENTARIO



RAFA

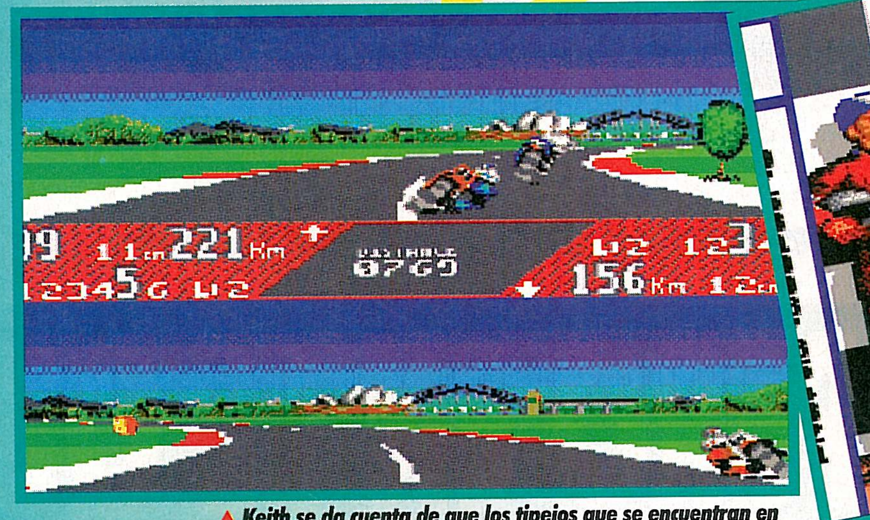
Oooh, pensé cuando comencé a jugar con esto. Parece un cruce entre Super Cycle y Pitstop II en el C64. ¡Yupi! Por desgracia GP Rider resulta curiosamente lamentable. El juego ofrece verdaderamente poco parecido con el arcade original, y como mi colega comenta, es casi tan difícil de terminar como adivinar las respuestas del Teletrébol. Olvídalo, GP Rider es uno de los juegos de carreras más tristes para Master System.



▲ *¡Vaya caballito colega!*

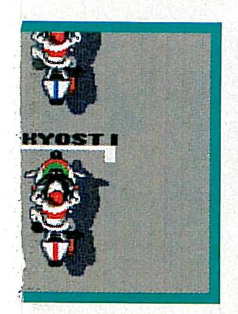
IR DE PAQUETE

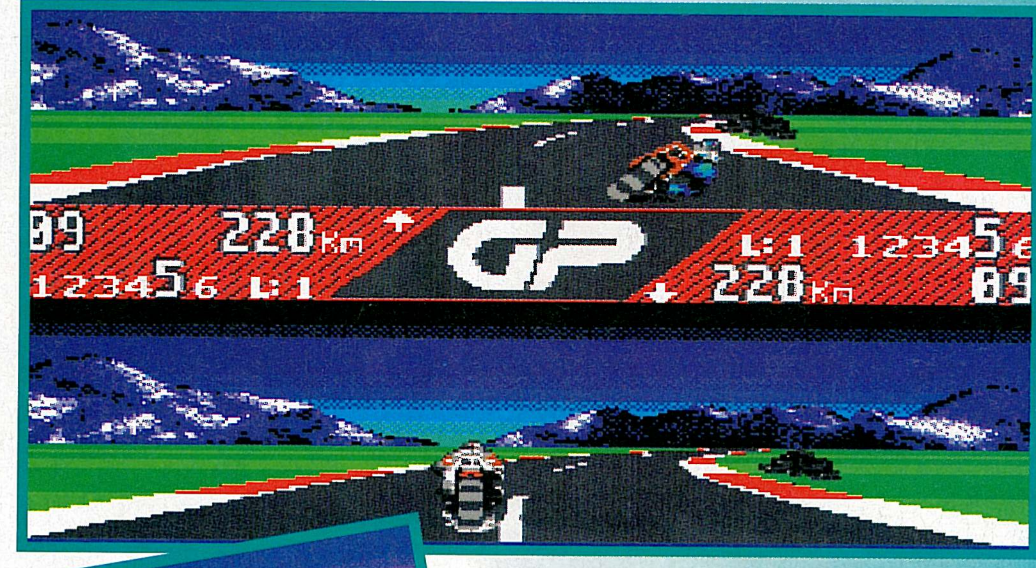
GP permite en cualquier momento que participen dos personas. La pantalla está dividida horizontalmente, con el jugador uno en la pantalla inferior y el jugador dos en la superior. Si no se dispone de un segundo jugador, la posición del contrario computerizado vienen marcada en la pantalla superior, con lo que se te permite estar al tanto de su posición.



▲ *Keith se da cuenta de que los tipejos que se encuentran en el pódium, no le permitirán entrar en el juego. Debe correr solo.*





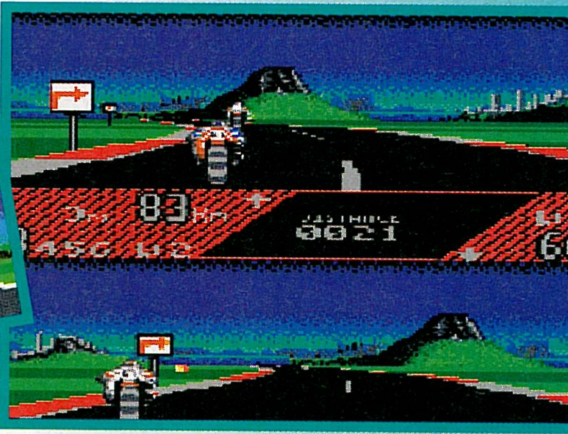


COMENTARIO



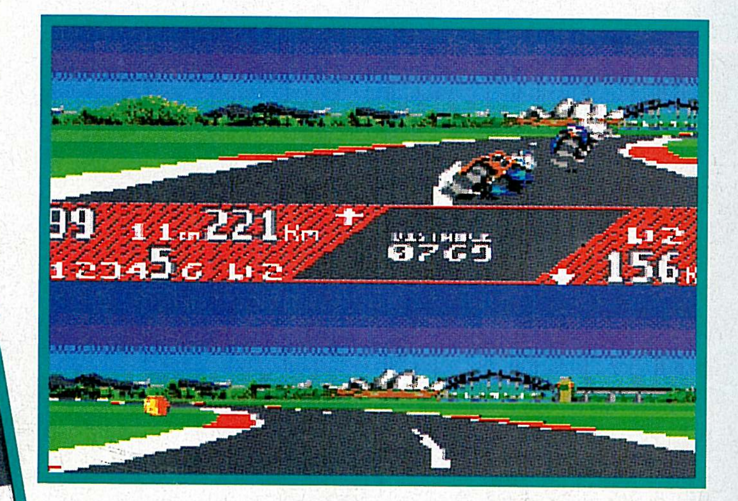
Los parpadeantes sprites de las motos escasamente visibles van renqueando a lo largo de las pistas sin atender a tus movimientos con el joypad. Las motocicletas se deslizan y resbalan independientemente de las condiciones meteorológicas. Sin embargo, a pesar de esto, y de las ridículas curvas de todos los circuitos, GP Rider es realmente sencillo de terminar. No os vacilo si os digo que es posible terminarlo con una mano en la espalda. Considerando que el maravilloso World Racing está disponible a precio de costo, GP Rider es una patata.





▲ ¡Vaya, parece que nos hemos estrellado los dos a la vez!





▲ La mitad superior es tu moto, la inferior del contrario



POINTS TABLE

AFTER 1 OUT OF 15 RACES

STUART	20
ANTONIO	17
WAYNE	15
KYOSTI	13
GORDON	11
PLAYER 1	10
MICHEL	9
ROBERTO	8
ANDERS	7
GIANNI	6
ALBERT	5
LLOYD	4
JENS	3
MARTIN	2
SYLVAIN	1
MARKUS	0

TECNICAS DE MANTENIMIENTO

Hay mucho más en conducir motocicletas que, ejem, conducirlas. Aparte está todo el trabajo de mantenimiento. Toda la diversión que puedes obtener a partir de juguetear con tu máquina es tuya con sólo pedirlo. Los jugadores están en disposición de elegir entre marchas automáticas (lo mejor para principiantes) o manuales (mucho más rápidas), su motor y los neumáticos adecuados para cada tipo de condiciones meteorológicas. El manejar la moto en cada una de las pistas pronto llega a ser meramente instintivo.



PRESENTACION 87
Montones de pantallas, además de opciones decentes.

GRAFICOS 32
+ Buenos entre misiones...
- la animación es espantosa.

SONIDO 24
- Un sonido de motor insoportable

JUGABILIDAD 39
- Lento, incontrolable, espasmódico y ridículo.

DURACION 33
- Muy, muy, muy fácil de terminar, y no merece la pena repetir.

GLOBAL 34
Un juego vergonzoso sin una sola característica que le redima.







THE INCREDIBLE CRASH DUMMIES

Los especialistas están dispuestos a hacer cualquier cosa si se les paga, pero hay cosas que hasta estos animales evitan hacer. Este es el terreno donde entran los Crash Dummies, unos personajes a los que se calificaría de valientes si dispusiesen de nervios, o de estúpidos si tuviesen cerebro. ¡Slick y Spin son tuyos para que los choques contra los muros y los guíes vertiginosamente a través de montones de edificios! Este juego incluye el dañarles tan espectacularmente como les sea posible y rascarse el bolsillo. ¡Es tan fácil como tirarse de un edificio!

COMENTARIO



Una carencia de emociones duraderas y una serie de sencillas secciones son lo que se incluyen en este divertido y bien elaborado juego. En cualquier caso, los gráficos y el sonido, resultan excelentes y hacen mucho por solventar las deficiencias del juego. Si eres un admirador de los juegos de multiacontecimientos, echa un vistazo a éste.



▲ *Qué les pasará a los Crash Dummies si conduces a toda velocidad contra un muro de ladrillo. ¡¡AAAAAIIIIEEEEEE!!*

¡QUEMATE NENA!

Cuando tu negocio discotequero se enfrenta a la bancarrota, aquí tienes lo que has de hacer: prende fuego a las causas. No te molestes en sentirte culpable, pues no has visto ni un solo cliente que pague desde la última vuelta de los setenta, y además los incendios se suceden unos detrás de otros. Pero si estás a punto de saltar, ¿por qué no romper unos cuantos toldos en la caída? Cuando estés trabajando en la fábrica de bombas en la que algún idiota ha quemado los fusibles. La forma más segura de actuar es ir directo al éxito y dejar que Mr. Cerebro se dedique a explotar de emoción. O también, puedes intentar reventar los fusibles. Por último siéntate en un cohete, piensa en los misiles y echa un vistazo a ese repugnante paisaje lunar. Deja la nave sobre ese milagro de la tecnología moderna, un objetivo que se merece tres hurras y una palmadita en la espalda.

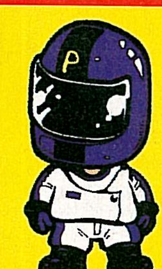






▲ Los Dummies son unos seres simpáticos y agradables

COMENTARIO

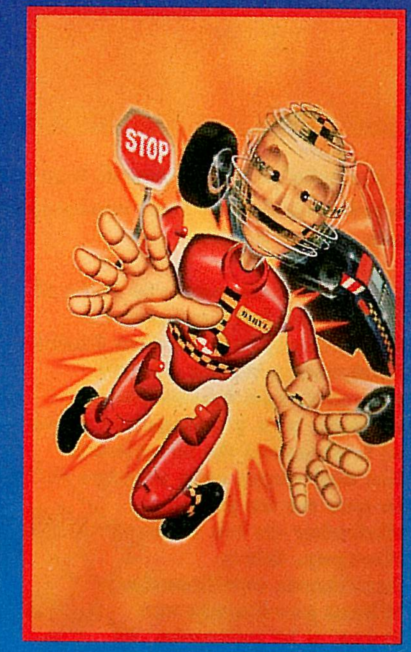


PAKO

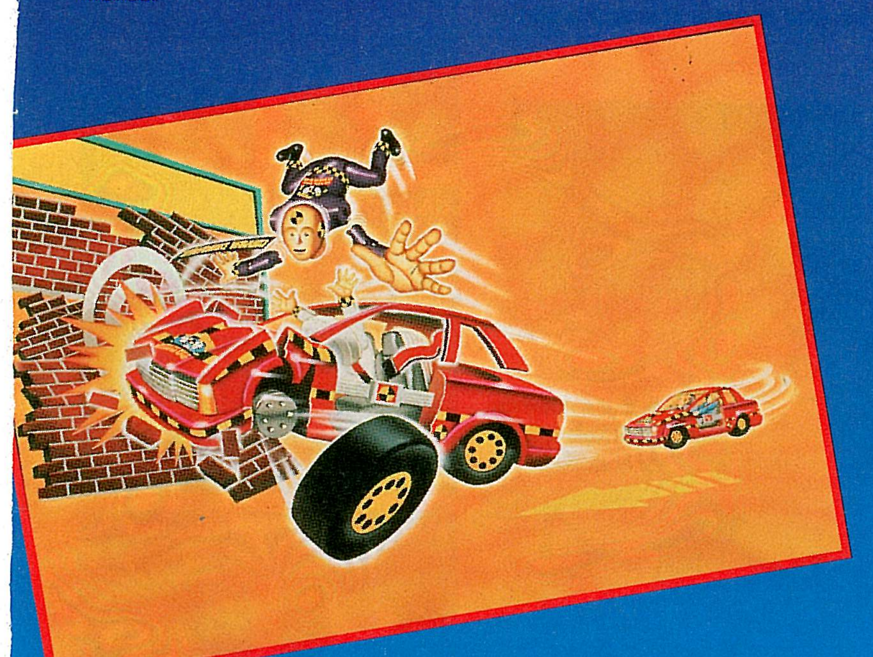
Cada uno de los aconteci-mientos de este original juego presenta diferentes modos de funciona-miento lo que nos lleva a un creciente interés sobre el mismo. El problema estriba en que no es muy difícil pasar por los cinco estados del nivel más fácil y después de eso no queda más que ver como el juego se repite a sí mismo, añadiendo cada vez más obstáculos y haciendo más estrictos los límites de tiempo, lo que puede resultar desagradable a los que jueguen en solitario. Afortunadamente la opción de dos jugadores transforma el juego en un emocionante encuentro olímpico.

DESASTRES PERSONALES

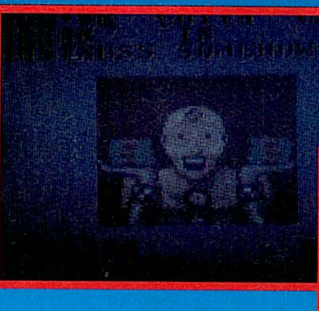
Cuando estás esquiando, es bastante normal que te choques a altas velocidades con los abetos, aunque siempre es mejor evitarlos y en lugar de comértelos, darles con los bastones. En la pista de carreras, el coche de los Crash Dummies está equipado con airbag. Hay una serie de botes de aire a los que puedes acceder, colecciónalos para que pue-das llenar la bolsa de aire. Dispones de otros elementos, como pueden ser llaves inglesas para reparaciones y dinero para... bien, el amor al dinero es lo que hace girar el mundo.

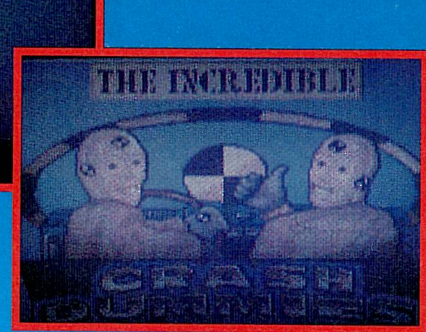


▲ ¡Estréllalos, es divertido!



▲ ¡A dónde vas, que te estrellas!





▲ ¡Qué bonito! Es genial y macabro.

PRESENTACION 82
Las pantallas entre misiones y un buen sentido del humor..

GRAFICOS 84
Unos sprites enormes y coloristas, con una simpática animación.

SONIDO 81
Todas las melodías resultan bastante agradables al oido.

JUGABILIDAD 86
Con el modo de dos jugadores se obtiene gran cantidad de diversión.

DURABILIDAD 80
Diversión a raudales en el modo de dos jugadores pero no tanto en el de uno.

GLOBAL 85
Un entretenido y ameno juego, que ofrece horas de diversión tanto a uno como a dos jugadores.









PRECIO

POR SEGA

DESDE

OPCIONES

CONTROL: JOYPAD
DIFICULTAD: FACIL/DURA
CONTINUACIONES: 3-7
NIVELES DE DIFICULTAD: 3
RESPUESTA: BUENA

1ª PUNTUACION

Final del nivel cinco

ORIGEN

Estos Flinstones es la misma "familia moderma de la Edad de Piedra" de la antigua serie de dibujos animados.

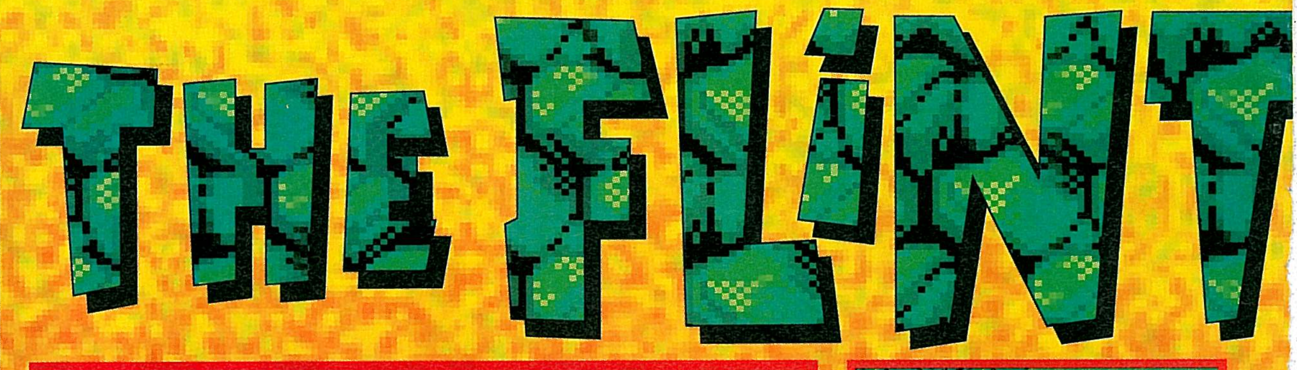
CONTROLES

Para guiar a Pedro a través de su conquista prehistórica, utiliza el D-Pad (arriba, abajo, izquierda y derecha según sea conveniente) y utiliza los botones para saltar y enfrentarte a los malos.

- **A** SALTAR
- **B** APORREAR
- **C** SALTAR
- **S** PAUSA

COMO JUGAR

Lleva a Pedro a través de una búsqueda salvaje que ofrece todas las convenciones del juego de plataformas medio.





¡Caramba! Debo estar peor de lo que pensaba, juraría que al estornudar ha echado un pequeño, y gordo cavernícola! La verdad es que es hora de tomarme esas enormes pastillas.

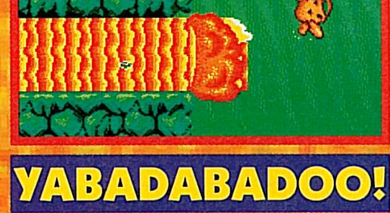
Después de pasarse todo el día en las canteras de Rocaplana, todo lo que Pedro Picapiedra desea es una cerveza, una buena cena y algo de paz y tranquilidad en el transcurso de la velada. Sin embargo, esto es algo de lo que no ha podido disfrutar en los últimos tiempos. Crisis familiares continuadas, Wilma perdiendo sus joyas, y la pequeña Pebbles explorando en el desierto, y ¿quién se ha encargado siempre de solucionar los asuntos? Está claro que papi.

Por lo general siempre se esconde algún renegado prehistórico detrás de las desapariciones y robos, alguien que acecha tras las construcciones monolíticas de granito. Por lo tanto, Pedro sin disfrutar de la compañía de su fiel amigo Pablo, sale para recuperar los artículos perdidos en el fondo de piscinas, en medio de desiertos, e incluso a veces en el centro de volcanes activos. Toda una pléyade de complicaciones cuaternarias.



Pedro se dedica a aporrear en el lado salvaje de la ciudad.





YABADABADOO!

Naturalmente, Pedro puede recibir ayuda a lo largo de sus peligrosas tareas en la forma de incrementos de potencia esparcidos por todos los niveles, y que se encuentran ocultos en deliciosos globos de color rosa. Aquí tenemos un rápido repaso al qué es qué:

WILMA: Invencibilidad





CAJA DE POTENCIA: Potencia de más

ESTRELLAS DE ORO: Puntos de más





CORAZON: Aumenta la barra de energía

MANZANA: Aumenta en una unidad la barra de enegía





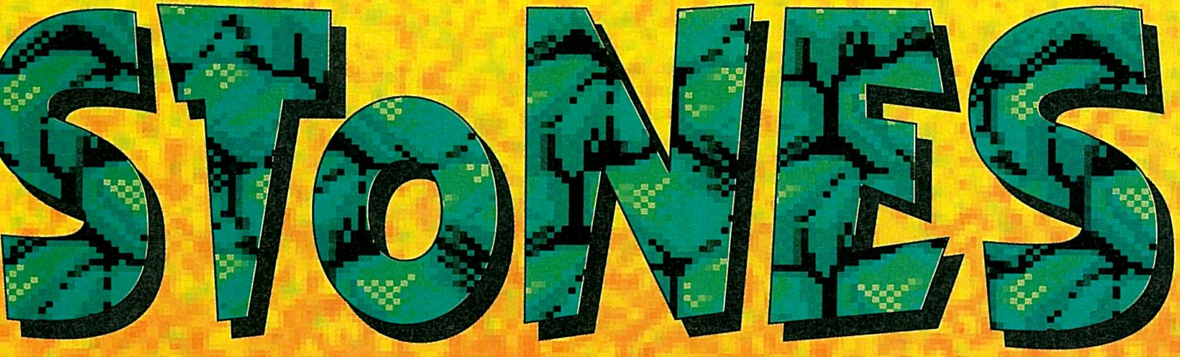
HUEVO: Descubre a un simpático pájaro que traslada a Pedro y dispara a los enemigos

CUADRADOS DE PEDRO: 1- VIDA MAS - ARRIBA



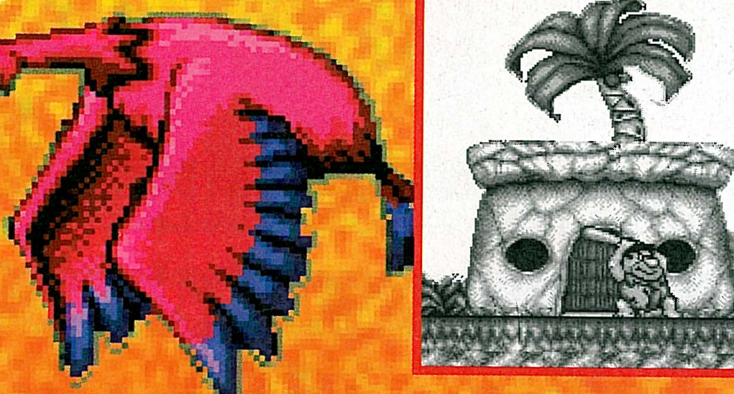


ESTRELLAS DE PEDRO: Acumúlalos en busca de continuaciones



▼No me hace ninguna gracia que os esteis riendo de mi





COMENTARIO



The Flinstones se encuentra en la misma línea que el resto de juegos de plataformas de Sega basados en dibujos animados como Quackshot y Tazmania, muy monos, y con un juego agradable y sin complicaciones. Puede que Flinstones no sea tan bonito como sus colegas, pero resulta más imaginativo. Cada uno de los niveles presenta una colección de monstruos de lo más sugerente que rompen con la monotonía de saltar y pegar cachiporrazos continuamente. Las secciones como la piscina y el desierto también ofrecen cierta variedad al juego. No hay mucho más que decir, Flinstones es un divertido juego de plataformas que ofrece cierta emoción a un grado medio, y que merece la pena comprarlo.

EL CAVERNICOLA

La verdad es que Pedro se puede llevar un buen multazo si monta en el tren de Rocaplana sin billete. Su objetivo es detener el tren manipulando el enorme lagarto que le sirve como motor. Llegar hasta él incluye encargarse de cosas, monstruos, y señales colgantes. Al final, Pedro debe utilizar dos balancines para catapultar rocas hacia un dinosaurio volador gigante. ¡Glups!



▲¡Para que luego digan que el hombre nunca llegará hasta las estrellas!

Pedro se revitaliza con dos estrellas. ▶

ALEGRIAS GEOTERMICAS

Se trata del aullido de Pedro cuando se encuentra a punto de asarse con el calorcito de los volcanes. En la primera parte del nivel, Pedro se precipita entre las fuentes de lava, tratando de evitar los rayos. Resulta de utilidad recordar que los rayos siempre atacan al punto que más alto se encuentra, por lo tanto no te resguardes bajo los árboles más altos. Una vez en las cuevas, el fuego y las salamandras serán quienes se encarguen de calentar a nuestro amigo.



CON RITMO

Aparte de saltar y pegar cachiporrazos, Pedro se dedica a agarrarse y colgarse de las repisas cuando mantienes pulsado el botón de salto. En el agua una pulsación rítmica sobre los dos botones de salto le ayuda a nadar mejor. Si deseas que se pegue un vuelo, abre del todo el huevo cascado para descubrir un simpático pajarito que lleva a Pedro hasta las alturas y lanza mortíferos misiles a sus enemigos.





COMENTARIO

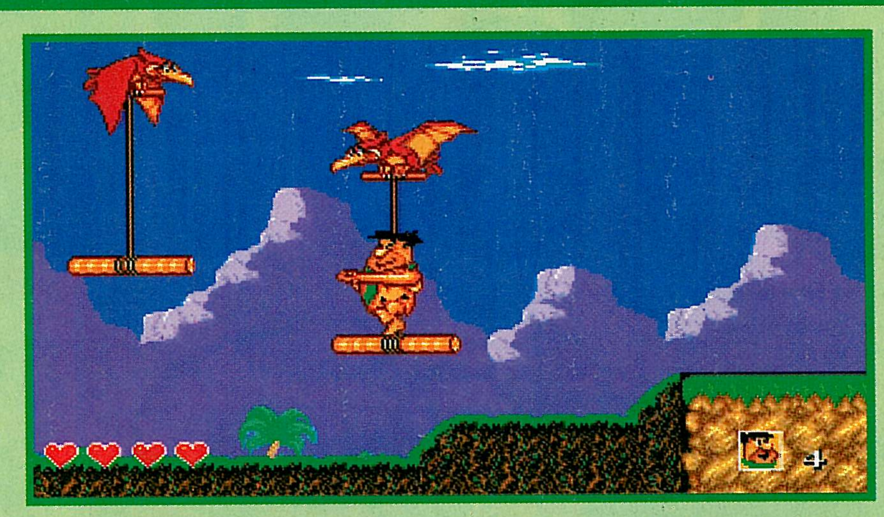


LUZ

Tras esperarme otro aburrido juego de plataformas, basado en una licencia para sacar el máximo partido de la misma, resulta que me llevé una grata sorpresa con los Flinstones. No es que sea un megajuego, pero es divertido y ofrece montones de variedad como la secuencia de buceo del nivel tres en la que se te da un descanso de tanto brinco y guantazo. El sonido es bueno, los gráficos tienen un diseño agradable y los sprites están bastante definidos. Las secuencias de presentación son estupendas, con montones de potentes "Yabadabadoos", y luego todo en sí es tan jugable que es imposible que no guste. Lo más seguro es que guste a los más jóvenes pero incluso ancianitos como nosotros pueden pasar un buen rato con este juego. Tristemente, no es posible que ese rato dure demasiado.

EL CENTRO COMERCIAL DE ROCAPLANA

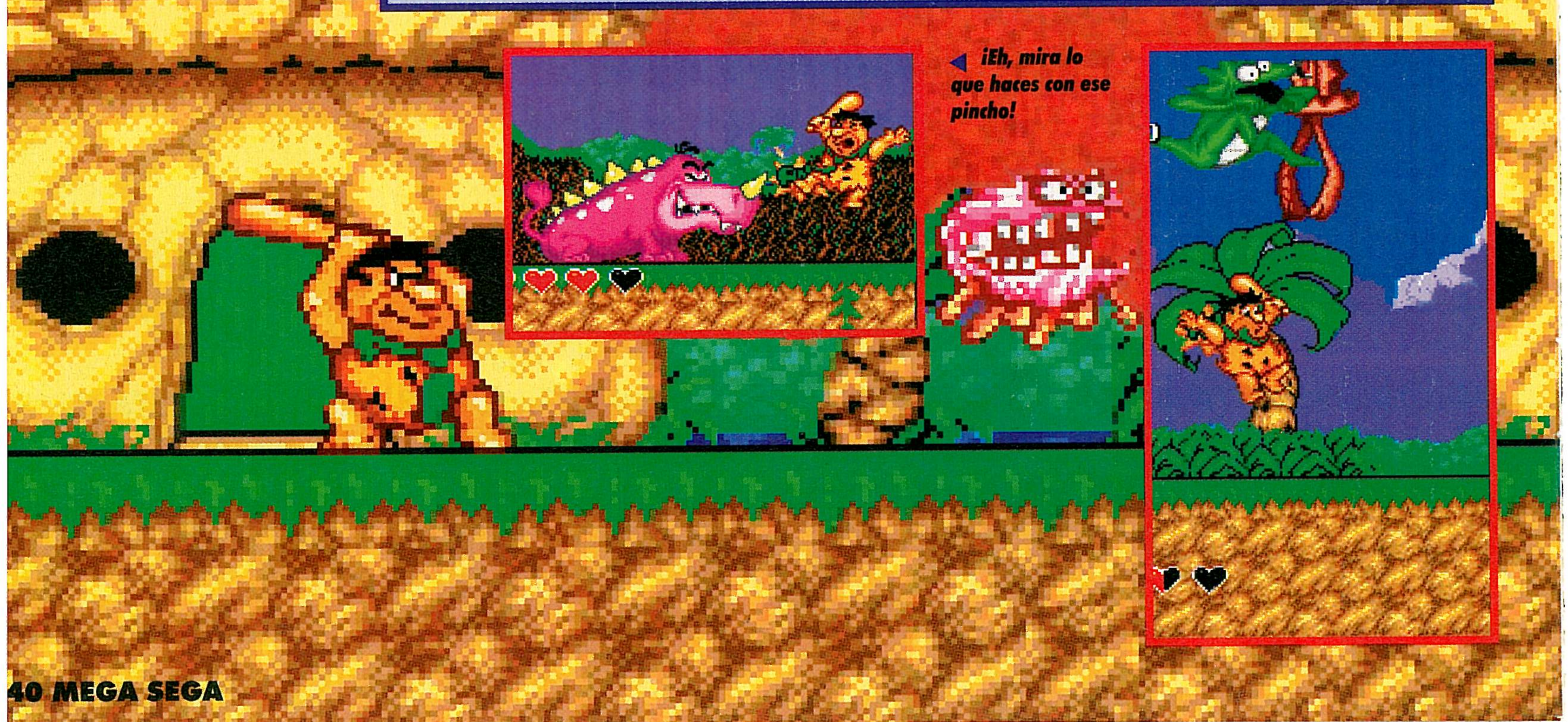
Un maníaco de la edad de piedra se ha agenciado el joyero de Betty. Este nivel se desarrolla en una ciudad en la que los ciudadanos utilizan lagartos voladores para transportarse. Todo tipo de cosas en movimiento sobre el suelo hacen que el viajar por el aire resulta más atractivo. El jefe intenta convertir a Fred en puré con sus caídas en picado.



LA PISCINA

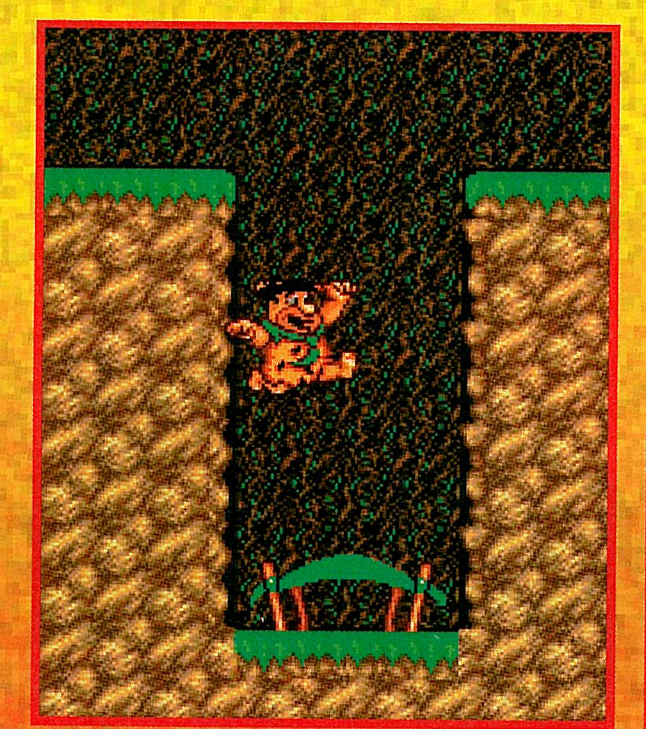
La piscina de Rocaplana no ha podido limpiarse desde hace años, a juzgar por la cantidad de seres que se han asentado en ella. Pirañas y anguilas eléctricas son enemigos a tomar en cuenta, pero además hay que considerar las púas que se encuentran en el suelo y las paredes. Los calamares con hélices y bancos de diabólicos peces te empujarán hacia estas púas. Además el jefe es un enemigo serio: un brontosaurio acuático que te lanzará pilas de almejas a la cabeza.





◄ ¡Eh, mira lo que haces con ese pincho!

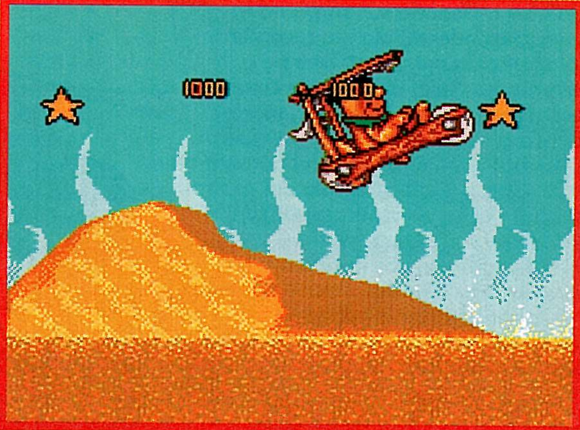




▲¡Eh, mira lo que haces con ese pincho!

LA CARRERA DEL DESIERTO

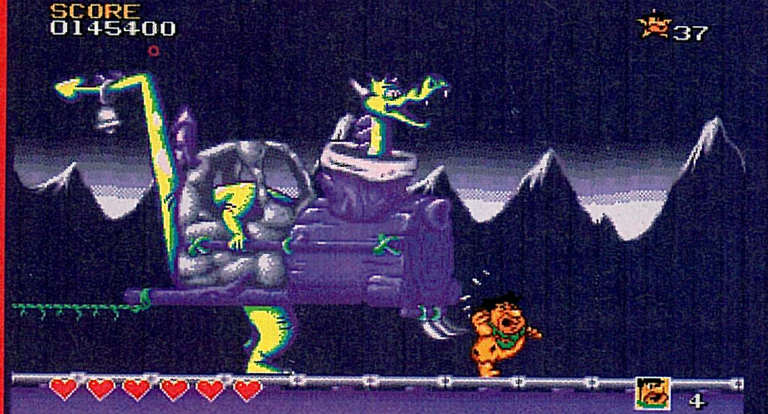
Una cambio de escenario para el tercer nivel, aquí Pedro se introduce en su troncomóvil turbo, para pasear por entre las dunas. Hay dos cosas que suponen malas noticias, las cabezas de oveja y los cactus. Si golpeas un cactus, tu velocidad disminuirá, y si chocas con un cráneo tu vehículo se verá afectado. Además, puedes caer en una de las muchas simas, lo que implica una muerte instantánea. No hay jefes al final, solo una tranquila Pebbles.











▲ ¡Eh, mira lo que haces con ese pincho!



INFORME A LARGO PLAZO

- HORA
- DIA
- SEMANA
- MES
- AÑO

ANALISIS

- INGENIO
- ACCION
- DESAFIO
- REFLEJOS



PRESENTACION 80

▲Tres niveles de habilidad, y el juego se encarga de que el camino a atravesar no sea demasiado fácil.
▼No hay una opción de dos jugadores, en un juego que debería ofrecer esta opción.

GRAFICOS 86

▲Unos sprites y unos fondos chispeantes, y muy bien dibujados. Algunos dinosaurios y jefes realmente buenos.
▼Algunos de los fondos resultan algo simplista, y el juego carece de abundancia en detalles gráficos.

SONIDO 80

▲ La sintonía de los Picapiedra y obras musicales relacionadas.
▼ Los efectos especiales están bastante limitados.

JUGABILIDAD 84

▲ Se juega bastante bien, debido a la combinación de estilos de juego y facilidad en el control.
▼ Las nuevas ideas que ofrece el juego se superan con demasiada facilidad.

DURACION 78

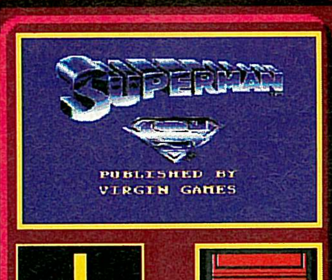
▲ El juego comienza de un plumazo en el modo más difícil, que es el único en el que se llega.
▼ No se trata de un juego difícil de ninguna manera.

GLOBAL 80

Un juego de plataformas, fluido y con un buen aspecto. Nada del otro mundo, y no te tendrá interesado demasiado tiempo.



SUPERMAN







PRECIO

POR VIRGIN

DESDE

OPCIONES

CONTROL: JOYPAD
CONTINUACIONES: SE GANAN EN LA PARTIDA
NIVELES: 3
RESPUESTA: BUENA
DIFICULTAD: ALTA

1ª PUNTUACION

DOS NIVELES COMPLETOS

ORIGEN

Es una versión mejorada de la versión original de Megadrive, ¡que aún no ha sido lanzada!

CONTROLES

Usa el D-pad para moverte por la pantalla, usando el botón de salto para volar. Se activan distintos ataques usando el botón de golpear. Los poderes especiales se consiguen volando y usando el botón de golpear.

1 Salto / Vuelo

2 Pegar / Visión láser

COMO JUGAR

Guía a Superman a través de las pantallas multidireccionales, eliminando enemigos y a los jefes de cada pantalla.

Estoo...sí, ¡Superman de nuevo al rescate! Uno de sus muchos enemigos, un cerebriano, se ha enterado de la especial relación que mantiene el hombre de acero con Lois Lane ¡y en un momento de furia ha secuestrado a la hermosa periodista! Ahora, con Superman ocupado intentando rescatarla, el cerebriano y sus demoníacos secuaces están libres para apoderarse del mundo.

Superman se decide por un plan para deshacerse del malvado genio. Usando sus sorprendentes superpoderes, planea reventar la operación del cerebriano en la mismísima calle, abriéndose camino entre las fuerzas enemigas, repartiendo guantazos a diestro y siniestro. Depende de ti el control del hombre de acero, para llegar a la sala del control central del cerebriano, sumergida en el profundo espacio exterior. Luego veremos la consabida batalla decisiva a muerte: héroe contra malvado en un duelo titánico por la supremacía total.



▲El hombre de acero: el mismo Superman... antes de que fuera asesinado en los comics y vuelto a la vida. ¡Aha!

▲ Ataque de los demonios infernales.

COMENTARIO



Superman es un lanzamiento para Master System bastante decente. Los gráficos no están mal, el juego en sí es muy uniforme y bastante apremiante. Como dice mi colega, lo mejor de este cartucho es que los niveles de dificultad están muy bien asignados. Aunque al principio el juego es muy duro, sigue siendo muy adictivo, y esa es una de las cosas que siempre te hacen volver a jugar otra partida.



▲ ¡Es la monda, yo alucino!

▲Una escena de acción fulgurante del juego



SUPER PODERES DE PERDICION

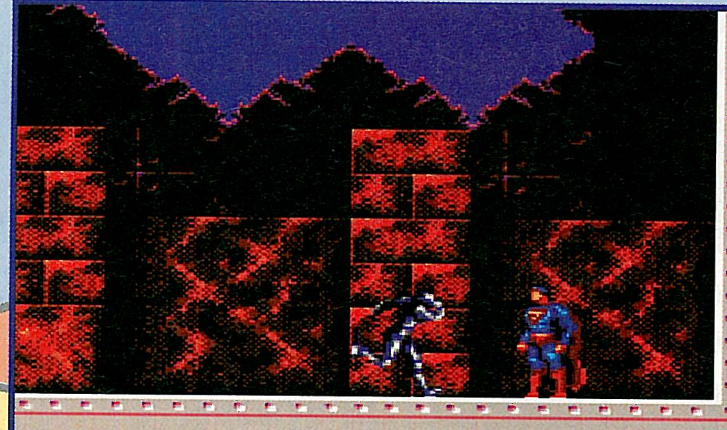
Superman tiene acceso a una gran cantidad de poderes fabulosos. Los más evidente son los que se refieren al vuelo, que tendrán efecto si mantienes pulsado el botón de salto. Una vez en vuelo, Superman tiene la cualidad de poder usar su molona visión de calor. Aunque no es tan poderosa como sus superpuños, viene muy bien para deshacerse de cualquier indeseable que vuele.



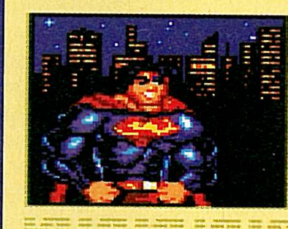


SUPERMAN: LOS COMICS

¿Pero cómo es esto? ¿No había muerto Superman en los comics? Bueno, sí, pero al tiempo que escribimos esto, DC Comics acaba de lanzar una nueva serie de Superman llamada...¡Superman vive! Ahora hay CUATRO Superman. El cuerpo de Clark Kent ha sido resucitado, pero su esencia espiritual se ha perdido y es ahora mucho más repugnante. Hay un Superman que en realidad es un niño que es una copia genética de Superman original. Y por supuesto no hay que olvidarse de los super cyborgs, que no pueden recordar la existencia anterior de Superman. Finalmente hay un obrero de la construcción (que en realidad es un genio de la técnica), que ha creado su propia armadura de Superman. ¿Extraño, eh?





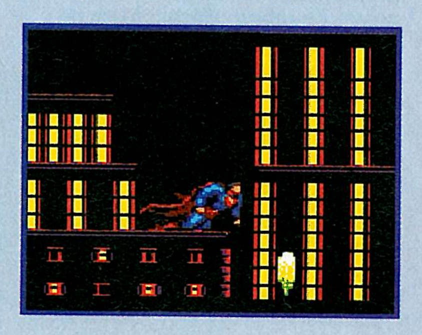


▲ *La peor pantalla del juego en todo su esplendor.*

BAILE DE ICONOS

Los poderes sobrehumanos no son gratuitos, ni siquiera para Superman. Repartidos por el paisaje hay varios logotipos de Superman. Hay que recogerlos para proporcionar a Superman más poder sobrehumano. Por ejemplo, en el primer nivel, hay que hacerse con un símbolo que mejora la visión láser de Superman, ideal para los malos que vuelan. Otros te dan vida extra. Muy útiles, de verdad.





COMENTARIO

RAFA

Al principio Superman es un juego bastante frustrante. Es demasiado habitual eso de echarse a volar por los cielos y de repente ser alcanzado por un desgraciado que te incrusta en la pantalla. La clave, por supuesto, es paciencia, Y una vez que ya había gastado más tiempo del que quería en el juego empezó a gustarme. El método de control está extremadamente bien programado, la acción es muy uniforme, muy rápida y bastante adictiva. Es también un juego muy duro. Abrirse camino a través de los niveles precisa dedicación, pero ésta ofrece su recompensa, lo que te devuelve al juego. No es un clásico, pero es un juego que llegarás a apreciar si buscas desafíos.

INFORME A LARGO PLAZO	
HORA	■■■■■
DIA	■■■■■
SEMANA	■■■□□
MES	■□□□□
AÑO	□□□□□

ANALISIS	
INGENIO	□□□□□
ACCION	■■■■□
DESAFIO	■■■□□
REFLEJOS	■■■□□

PRESENTACION 66

▲ Algunas opciones le dan variedad y la presentación con el logotipo está bien
▼ Pero las pantallas con el Daily Planet no están nada bien, de hecho, son pura basura.

GRAFICOS 69

▲ El movimiento de pantalla es uno de los mejores que se han visto en la Master System y la animación es bastante buena.
▼ Los sprites son muy pequeños, y no hay demasiados.

SONIDO 55

▼ Una auténtica sinfonía de sonidos desagradables y discordantes, complementados con una música "inolvidable"

JUGABILIDADAD 72

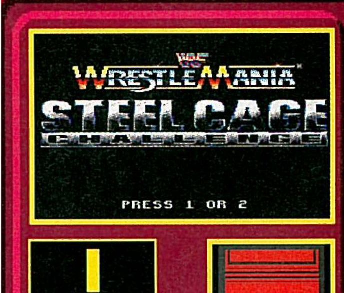
▲ Superman es rápido y manejable, los niveles de dificultad están perfectamente escogidos
▼ La dificultad inicial que muchos jugadores tienen con el juego es seguramente un fallo del departamento de jugabilidad

DURABILIDADAD 78

▲ El juego es bastante duro en realidad, y ien el modo FACIL!
▼ En los modos de juego normal y difícil, el juego puede durar SIGLOS, y llegar a ser frustrante.

GLOBAL 75

¡Mejor que la versión de MegaDrive! Superman es rápido, duro y jugable. De cualquier modo es muy frustrante, lo que hará abandonar a muchos jugadores..







PRECIO

POR ACCLAIM

DESDE LANZAMIENTO

OPCIONES

CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONES: COMBATIR DE NUEVO
NIVELES: 3
RESPUESTA: SE PIERDE
DIFICULTAD: MEDIA

1ª PUNTUACION

Completyar el nivel fácil

ORIGEN

Las estrellas de la WWF se trasladan a la Master System.

CONTROLES

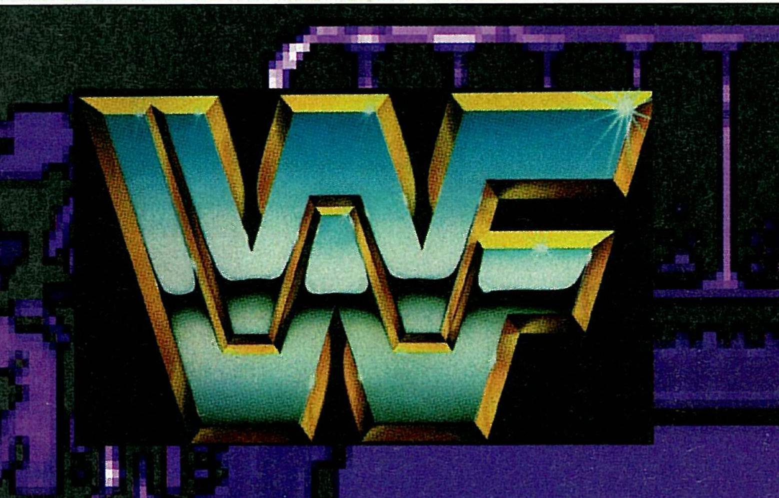
El joypad es para moverse por el ring, y para escoger las presas.

1 PUÑETAZO / APRESAR

2 PATADA / CORRER

COMO JUGAR

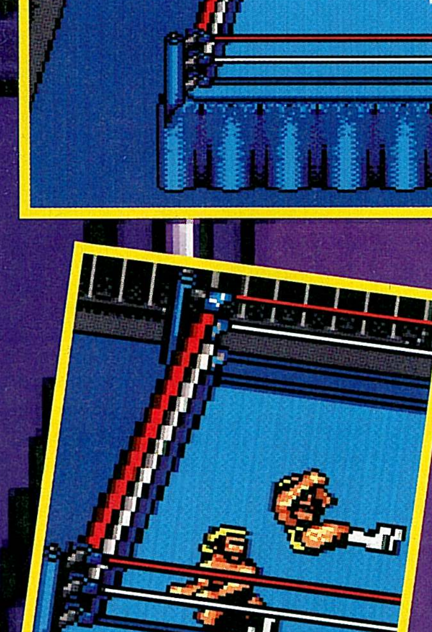
Mueve a tu luchador por el ring, pegando y pateando a tu adversario para debilitarle. Cuando ya esté débil realiza alguna inmovilización hasta la cuenta de tres.



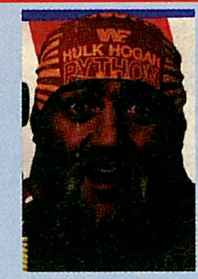
STEEL CAGE CHALLENGE

Habitualmente tienes que sufrir por tu arte y la lucha no es una excepción. Estos enamorados del cuerpo atlético pasan muchas horas aburridas en el gimnasio, todo para poder salir en condiciones a luchar al cuadrilátero, a la vista de todos los ciudadanos de mediana edad. ¿Y todo para qué, aparte de la Olímpica idea de un deporte de élite?

Bueno, lo cierto es que, la mayor parte de los luchadores son realmente muy aficionados a sus cervecitas con tapas, huevos con colesterol, y nada de refrescos dietéticos. Ahora estos obesos especímenes llegan a la Master System donde las palizas más duras tienen lugar, en una jaula de acero, un evento deportivo de lucha para algún que otro golfo.



COMENTARIO



GUS

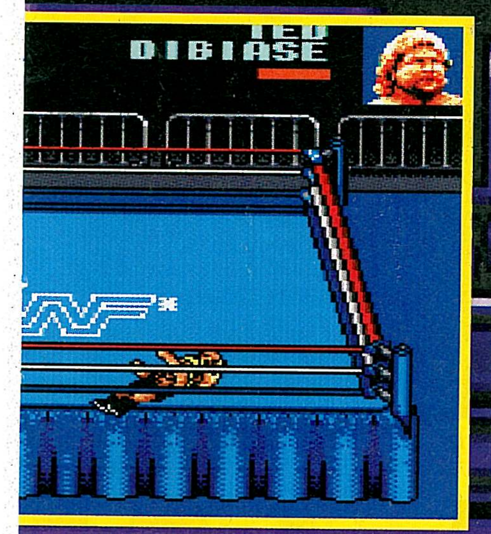
Se parece muchísimo a la versión de Mega Drive, aunque se le ha restado casi toda la diversión, y sólo se le han dejado las malas características. Mover los personajes por el ring es sumamente sencillo, pero una vez en un agarre, el método de control parece que te abandona simplemente, dejándote a merced del oponente. Gráficamente, toda la gracia se ha perdido, con todos los luchadores dibujados iguales y una animación extremadamente pobre. Nada de pantalones horteras ni proyecciones extravagantes. De hecho, es tan soberanamente aburrido, que estuve contando cada minuto que lo tuve encendido. Es superior a los juegos de lucha DESASTROSOS como Pitfighter, pero WWF sigue siendo anodino como un cocido sin garbanzos.

▲ *¿Bailas, querido? ¡Me encanta tu nuevo maquillaje!*

CUADRILATERO

Hay dos pantallas en cualquier enfrentamiento. La primera es cuando los dos oponentes permanecen. Es un sitio poco propicio para hablar de negocios, así que la tarea más importante es echar al contrario del ring (no para tomar una copa). Guantazos y patadas continuadas es una manera muy útil de tumbar a alguien en la lona. Aún mas efectiva es una presa que incluye inmovilizar al adversario y ejecutar una variada colección de desagradables golpes, como proyecciones con los hombros y golpes de cabeza. Sácalo fuera de las cuerdas y luego hazle besar el suelo. Pero cuidado porque las presas funcionan en ambos sentidos de modo que siempre se produce una lucha por el control. Un oponente derribado se recupera en función de su barra de energía. Cuando está débil, un golpe debe seguir a una proyección, y la victoria viene sólo después de la cuenta de tres.





▲ *¿Como he podido liarme de esta manera? ¡Suéltame, me quiero ir con mi mamá!*

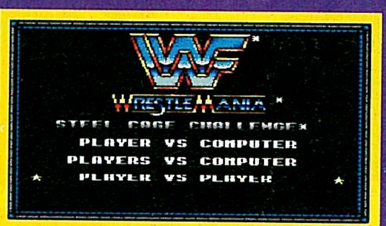
ALGUNAS CARAS VIEJAS

Había ocho luchadores definidos para la versión de Mega Drive, pero algunos reajustes y fichajes nuevos han dado lugar a los diez que componen esta versión. The Undertaker, Rick Flair, Bret Hart, y Tanaka se han unido a los ya habituales Ted Dibiase, Papa Shango y (por supuesto) al Inmortal Hulk Hogan. ¿Pero qué ha pasado con British Bulldog y Ultimate Warrior? **(Por si no lo sabías abandonaron la WWF)**



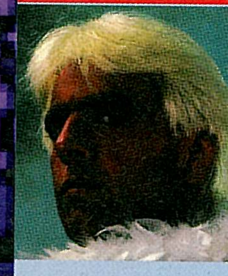


▲ *¡Mira mamá, no tiene cuerpo!*



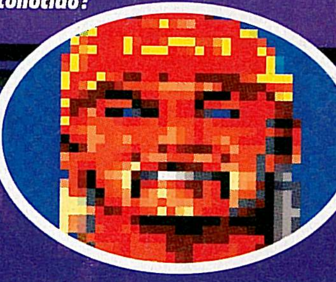


COMENTARIO



RAFA

No parece tan malo. A pesar de que los gráficos son realmente pequeños, los sprites no son tan malos. A pesar de todo, la escala de los sprites combinada con su velocidad dan al conjunto un aspecto de insectos que es muy poco realista. El control es muy aparatoso, haciendo el juego frustrante y en última instancia aburrido. WWF está inundado de personalidades coloridas cada una con sus características y técnicas. Desafortunadamente, no hay nada de esto en el juego, haciendo a WWF Steel Cage Challenge un simulador de lucha de poca calidad, que en conciencia no puedo recomendar.



▲ *¿El hombre elefante? ¿Un político conocido?*

▲ *¿El Mega Golfo? ¿El monstruo de las galletas?*

IMAGENES DESAGRADABLES

La versión de Master System del WWF es muy similar a la edición para Game Gear, al margen de la omisión de la opción para dos jugadores de esta última. Los potenciales compradores deben darse cuenta de lo negativamente que esto afecta al interés a largo plazo. Como ocurre en la Game Gear, los gráficos son muy pequeños y son muy difíciles de distinguir en la pantalla.

INFORME A LARGO PLAZO	
HORA	■■■□□
DIA	■■■□□
SEMANA	■■□□□
MES	■□□□□
AÑO	■□□□□

ANALISIS	
INGENIO	■□□□□
ACCION	■■■□□
DESAFIO	■□□□□
REFLEJOS	■□□□□

PRESENTACION 69

▲ Cuatro modos de juego: solo, con compañero, campeonato, por equipos, con tres niveles de dificultad.
▼ Un modelo con palabra clave habría sido una buena idea.

GRAFICOS 61

▲ En la Master System al menos, los gráficos pueden distinguirse y los sprites no son demasiado malos.
▼ Al margen del fondo de la jaula, todo lo demás está muy pálido.

SONIDO 60

▲ Cada jugador tiene una melodía personal que se emite antes de los combates y después de la victoria.
▼ El sonido es pobre.

JUGABIBLIDAD 48

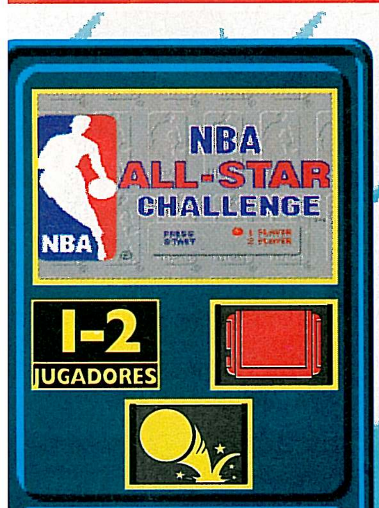
▲ Jugar con un compañero es divertido, especialmente en el modo de equipo.
▼ La imprecisión de los controles y la acción invariante es frustrante

DURABILIDAD 33

▲ Incluso en el nivel fácil es duro ganar...
▼ ... pero esto se debe a que los controles son imprecisos, El interés en el juego muere pronto.

GLOBAL 47

Un juego tan divertido como contar palillos en un bar. Lo único que no puede hacer el jugador es participar. Se puede predecir el mosqueo que tendrán los forofos de la lucha WWF Wrestling con el juego.



1-2 JUGADORES

PRECIO

POR FLYING EDGE

DESDE

OPCIONES

CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONES: N/A
NIVELES DE DIFICULTAD: 3
RESPUESTA: BUENA
DIFICULTAD: FACIL

1ª PUNTUACION

NO DISPONIBLE

ORIGEN

All-Star Challenge te ofrece los equipos de baloncesto más famosos de Norteamérica, en un formato frente a frente.

CONTROLES

El joypad controla el movimiento y la posición del jugador que se encuentra en la cancha. No ofrece un control fuera de lo normal, pero cumple.

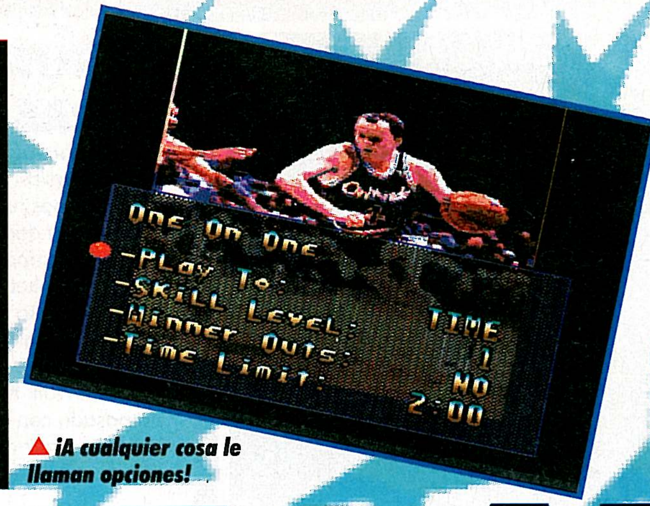
- **A** Saltar / Disparar
- **B** Robar
- **C** Mate
- **S** Arranca y detiene el juego

COMO JUGAR

En cada uno de los subjuegos, marca todos los puntos que puedas en el menor tiempo posible.

En América, en donde el baloncesto es el deporte rey, donde cada vía de acceso a toda casa de los suburbios dispone de su arito en la puerta del garage. Allí es donde papi y junior se dedican a darle a la pelota en todas las series americanas (menos en Arnold). La práctica de esas habilidades con el balón en un encuentro de uno contra uno parece ser una obsesión nacional.

NBA All-Star Challenge es una recreación de estos encuentros informales, utilizando sólo el área que se encuentra en torno a una de las canastas, y con lo mejorcito de los jugadores de las cuatro ligas de la NBA, en una serie de breves y sencillos enfrentamientos.

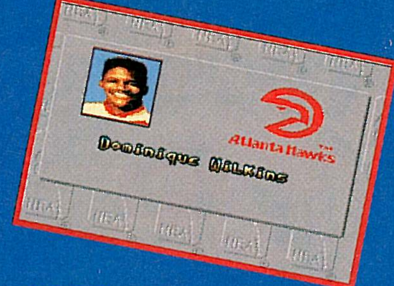


▲ ¡A cualquier cosa le llaman opciones!

NBA ALL-STAR CHALLENGE

VARIACIONES SOBRE UN TEMA BIEN CONOCIDO

La única vista de la que dispones en los diferentes subjuegos es la que se dispone desde una posición estática a un extremo de la cancha. La canasta es tu única meta, el fin de todos tus esfuerzos, tu pasaporte hacia la cordura. Ahora estúdiate la variedad de modos de juego:



UNO A UNO

Tú contra la máquina u otro jugador. Elige jugar durante un tiempo específico, o hasta que se llegue a una puntuación concreta. Puedes robar balones o hacer bloqueos, pero prevalecen las faltas de los encuentros de cinco a cinco.

DISPAROS DE TRES PUNTOS

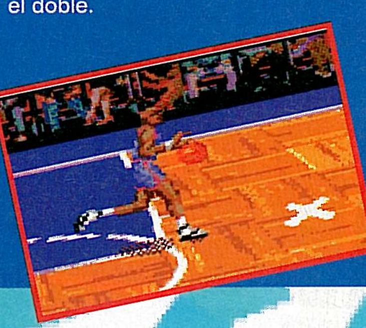
Prueba tu habilidad disparando desde la línea de tres puntos, ese enorme arco que rodea la canasta. Cada jugador dispone de cuatro balones, que han de lanzarse desde cinco posiciones diferentes de la línea. Los balones marrones puntúan como uno, y los de rayas el doble.

HORSE

Una variación en lo que respecta al enfrentamiento de habilidades entre dos jugadores. Un jugador marca un tiro, y si acierta el otro debe lanzar desde la misma posición, marcada con una cruz. Si falla, se le regala una letra de la palabra "Horse" (caballo). Si acaba con todas las letras pierde.

TIROS LIBRES

El jugador permanece justo delante de la canasta, un punto de mira se mueve como si estuviera algo beodo en torno al área. Llévalo hasta el tablero y dispara. Elige cuantos balones desees para practicar.



COMENTARIO



GUS

Los americanos tienen que estar realmente desesperados si desean asistir, participar o simplemente estar relacionados con acontecimientos como éste. Yo no estoy tan pasado como para jugar la versión de consola. Es profundamente aburrida y estúpida. Puede que te preguntes como una serie de limitadas escaramuzas en un espacio tan limitado puede ser un juego. Pues es que no lo es. Los gráficos y la presentación son bastante mediocres, pero el juego en sí no existe. Ni siquiera resulta interesante la primera vez que juegas, y no ofrece siquiera el más mínimo interés. Con lo que tenemos el peor "juego" de baloncesto.

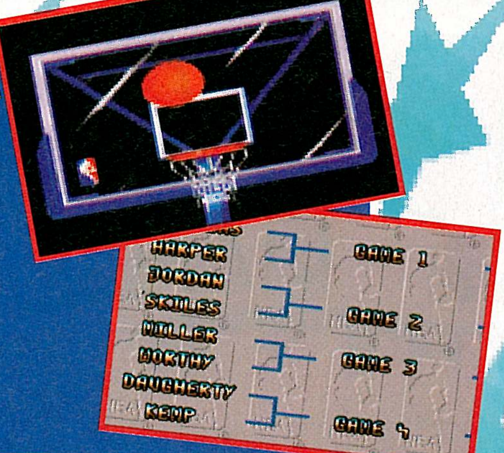
INFORME A LARGO PLAZO	
HORA	■■■□□
DIA	■□□□□
SEMANA	■□□□□
MES	□□□□□
AÑO	□□□□□

ANALISIS	
INGENIO	□□□□□
ACCION	■□□□□
DESAFIO	■■□□□
REFLEJOS	■□□□□



UNO CONTRA UNO POR CUATRO

La opción de torneo es idéntica que la de uno contra uno, pero aquí cada jugador selecciona a cuatro contrarios, y juega dos eliminatorias para llegar a la final.



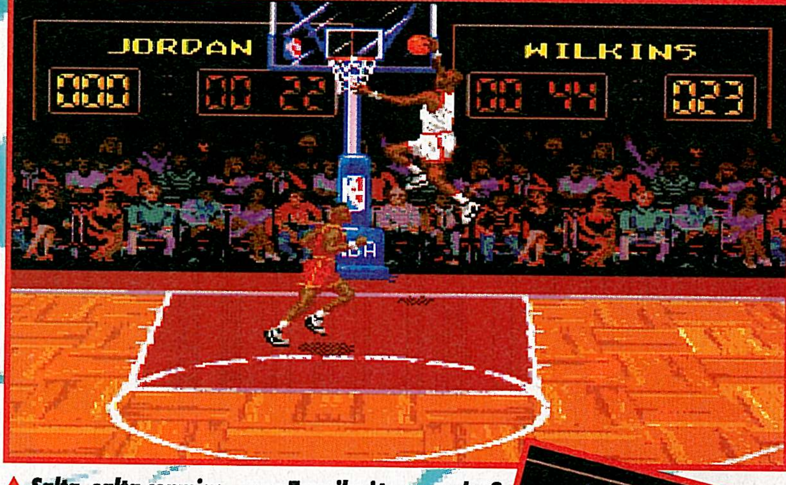
...L-STAR ...ALLENGE

COMENTARIO

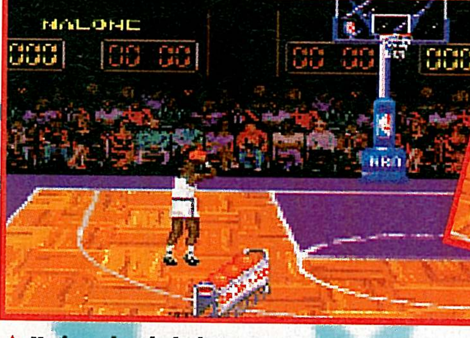


MARK

Increíble, es como el asqueroso Jordan vs Bird, pero algo peor. Los "acontecimientos" individuales son prácticamente idénticos, no importa como te las apañes, la meta sigue siendo colar el balón por el agujero, y si eso no es lo suficientemente repetitivo todos los encuentros tienen lugar en la misma cancha, lo que me parece un timo, si se me permite. Además carece de una serie de importantes detalles como el elemento de competición y la diversión. La mayoría de los juegos de baloncesto son insoportables, pero es que éste simplemente da asco. Si estás desesperado por un cartucho de baloncesto te recomiendo David Robinson's Supreme Court de Sega, por lo menos se puede jugar.



▲ Salta, salta conmigo... son Tequila ¿te acuerdas?



▲ Un jugador de baloncesto meneando sus pelotas ayer mismo.

VIOLADOR

Como suele ser normal en el baloncesto determinadas acciones tienen como resultado una falta. Aquí, en donde no hay tiros libres, sólo se efectúa un cambio de posesión. Esto ocurre cuando un jugador dribla, se detiene o salta, y sigue sin disparar. El ataque y el bloqueo son faltas que tienen lugar cuando un jugador entra en contacto, o inhibe el juego. Las faltas relacionadas con el tiempo también son posibles.

MAGIC, PERICO, BLAZERS, SUPERSONICS

Cada uno de los 27 equipos de la Asociación presenta un jugador, por lo general el más conocido, el que más gana, etc. Cada jugador presenta sus propias habilidades en velocidad, precisión, y ataque.

▲ ¡Suéltala!



PRESENTACION — 81

▲ Una buena presentación grafica de jugadores y menus.

GRAFICOS — 61

▲ Una buena animación de los jugadores y unos sprites bastante claros. La cancha no está mal.
▼ Muy oscuro, unos colores muy sosos, y sin variedad visual.

SONIDO — 52

▼ Una serie de melodias sin sentido bastante aceptables y una música de lo mas triste. Nada que muestre algo de imaginación por parte de los creadores.

JUGABILIDAD — 36

▲ Hay una opción de dos jugadores, lo que presenta una opción de frente a frente.
▼ Una rango de acción muy limitado. No hay variedad. Simpleza desde el primer momento.

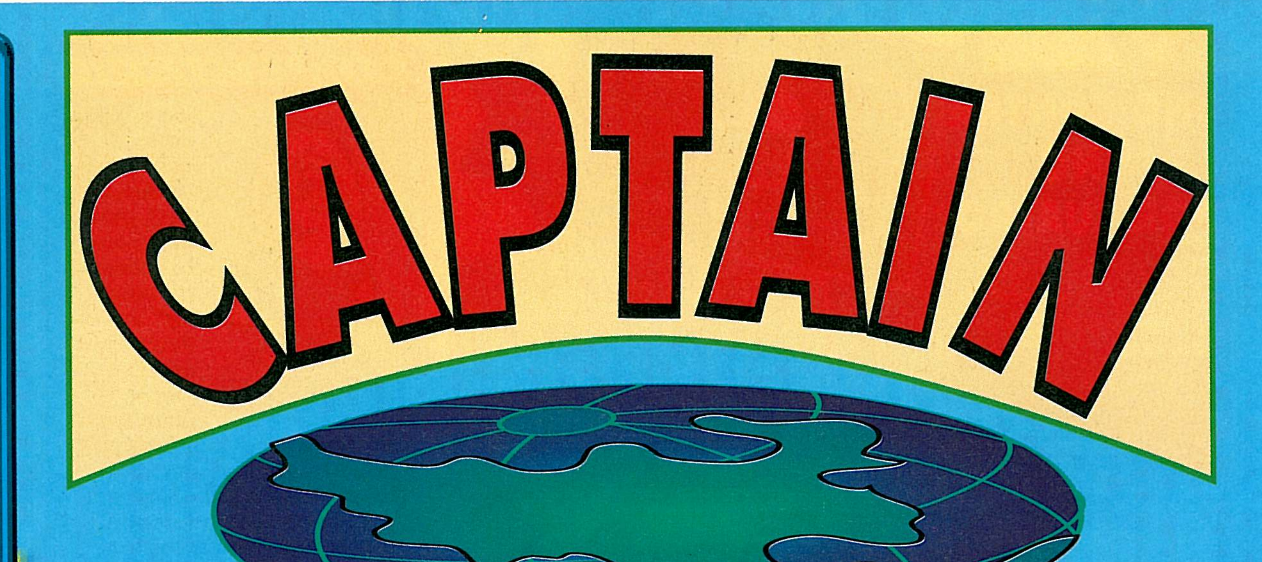
DURABILIDAD — 25

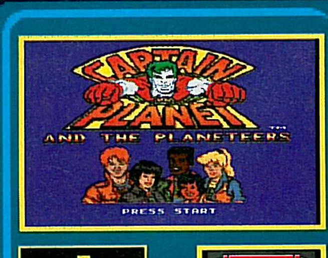
▲ Puede que el modo de dos jugadores resulte algo interesante.
▼ La rutina y la flaccidez del juego mantiene bajo mínimos el atractivo que pudiera tener el juego.

GLOBAL — 29

Un estúpido juego, que sobre todo los aficionados al baloncesto deben evitar a toda costa.











PRECIO

POR SEGA

DESDE

OPCIONES

CONTROL: JOYPAD
DIFICULTAD: DURA
CONTINUACIONES: NINGUNA
NIVELES DE DIFICULTAD: 3
RESPUESTA: ESPANTOSA

1ª PUNTUACION

73,570

ORIGEN

Basado en los dibujos animados que presentan a los superhéroes amigos del entorno.

CONTROLES

Hmmmm, a ver. Corre salta y dispara a los malos. ¿Dónde he oído eso antes?

- **A** Dispara
- **B** Superdisparo
- **C** Saltar
- **S** Pausa

COMO JUGAR

Guía al Planeteer a través del laberinto de trampas que se presenta en cada una de las zonas tóxicas, evitando el daño y la destrucción de las máquinas.

QUE VERDE ERA MI VALLE

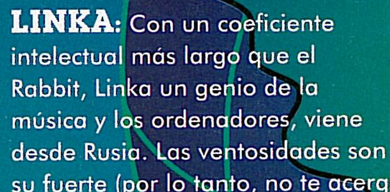
Los fieles Planeteers están atrapados en cuatro Zonas Tóxicas, bajo los ojos vigilantes de los secuaces de Zarm. Por medio del D-pad, selecciona los cristales que les sirven como prisiones para averiguar dónde se encuentran y cuál es su raptor. Los Planeteers son:

KWAME: Un africano, la potencia de Kwame estriba en salvar los espacios abiertos y las especies en peligro (¿Félix Rodríguez de la Fuente?). Con el poder de la Tierra, Kwame lanza una bola de estiércol (botón A) o tres bolas a la vez (botón B).



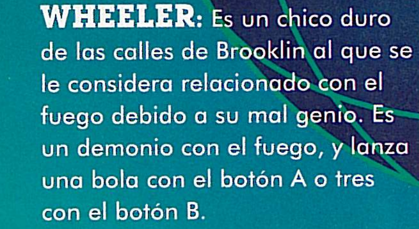
LINKA: Con un coeficiente intelectual más largo que el Rabbit, Linka un genio de la música y los ordenadores, viene desde Rusia. Las ventosidades son su fuerte (por lo tanto, no te acerques demasiado a ella). Dispara una bola de viento (botón A) o tres de una sola vez (botón B).





WHEELER: Es un chico duro de las calles de Brooklin al que se le considera relacionado con el fuego debido a su mal genio. Es un demonio con el fuego, y lanza una bola con el botón A o tres con el botón B.





GI: Esta chinita está metida en la alta tecnología, y el rock'n'roll. Su elemento es el agua e incluso habla con los peces (aunque ellos no le hacen ni caso). Sus bolas de agua se envían de tres en tres cuando se pulsa el superbotón.

MA-TI: El pequeñín del grupo, Ma-Ti creció bajo los cuidados de un Shaman hindú. Posee el secreto de la lluvia de los bosques y habilidades especiales para la curación. Su poder, el corazón, le permite comunicarse con el resto a través de grandes distancias.

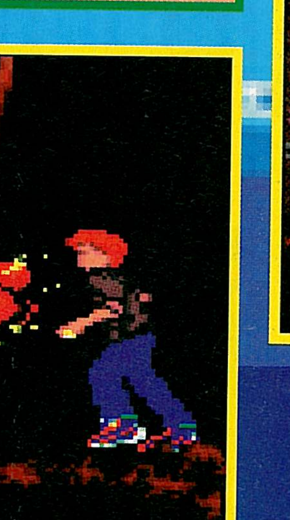
GAIA: Ella es la fuente de sabiduría, información, y consejo de los Planeteers. Como espíritu de la Tierra, su salud depende de la del planeta.



El salvar la Tierra del desastre ecológico no es un juego, sobre todo cuando el diabólico Zarm y sus dementes Ecovillanos están construyendo una máquina apocalíptica hecha de cascos de litrona, cinta adhesiva por los dos lados y latas de aerosol vacías, lo que supone el desastre de nuestro entorno. Incapaz de soportar el pensar en docenas de miembros de Green Peace marchando por ahí y gritando "lo advertimos", el Capitán Planeta se pone su mejor peinado verde y se prepara para defender el planeta. Sus compañeros los Planeteers están aprisionados enla Isla de la Esperanza por lo que, para salvar al mundo, tienes que liberarlos y poder encargarte de la Zonas Tóxicas y terminar con las máquinas de polución en un duro límite de tiempo.

EL PODER PARA EL PUEBLO

Comienzas tu búsqueda con cuatro globos de energía que se pueden rellenar a lo largo del camino. Cuando desaparece tu último globo se te envía de vuelta a la pantalla de Ecoalerta y tienes que comenzar de nuevo o seleccionar otra zona. Además comienzas con cuatro unidades de potencia que pueden ser potenciadas con perdigones que caen de los enemigos derribados. Ten cuidado, porque cuando se te acaba la energía tu Super Blaster queda inútil y sólo puedes hacer un disparo cada tres segundos.



▲ ¡Lo rompiste tú, por tanto págalo tú también!



UNA MANCHA EN EL PAISAJE

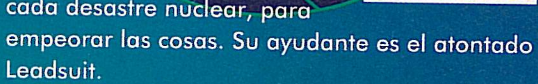
Como suele ser iteresanet conocer al personal antes de enfrentarte a él, nos hemos peleado con el capturador y aquí los tienes:



DR BLIGHT: Esta científica loca se dedica a crear engendros genéticos que estropean el entorno. MAL, su superordenador, la ayuda con evidente regocijo.

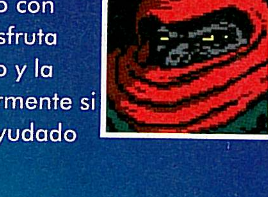


DUKE NUKEM: Una víctima de sus propios experimentos, este es nuestro mutante favorito, experto en radioactividad y aparece con cada desastre nuclear, para empeorar las cosas. Su ayudante es el atontado Leadsuit.





HOGGISH GREEDLY: Este cerdo se está comiendo todo el mundo ayudado por su repugnante amiguito, Rigger.



VERMINOUS SKUMM: Un desagradable tipejo con aspecto de rata que disfruta con el hedor asqueroso y la putrefacción, particularmente si es él el que los crea, ayudado de su colega Flunky.



ZARM: Este malvado espíritu es exactamente lo mismo que Gaia pero al revés y planea hundir el mundo en la asquerosidad más apabullante.

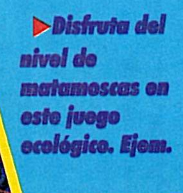
COMENTARIO



Habiendo jugado a mediocres versiones de este juego en otros formatos no es posible esperar milagros de esta versión, y la verdad es que llevo razón. No hay ni un solo suspiro de milagro en este cartucho, o lo que es lo mismo, de juego. Al encenderlo, me quedé algo impresionada con la presentación y al entrar en el juego me di cuenta de que los gráficos no eran mucho peores a los de otros juegos de rompecabezas y tortazos como Toxic Crusader que aunque presenta un aspecto lamentable, el juego en sí es mucho más divertido de lo que yo esperaba de Captain Planet. Los controles son horrendos con los Planeteers, que parecen ir pisando huevos. Sin parar. En todas partes. Con unos controles decentes hubiera podido ser un juego medianamente pasable, pero lo único que hace es ocupar espacio y hacer que tires tu dinero, así de simple.

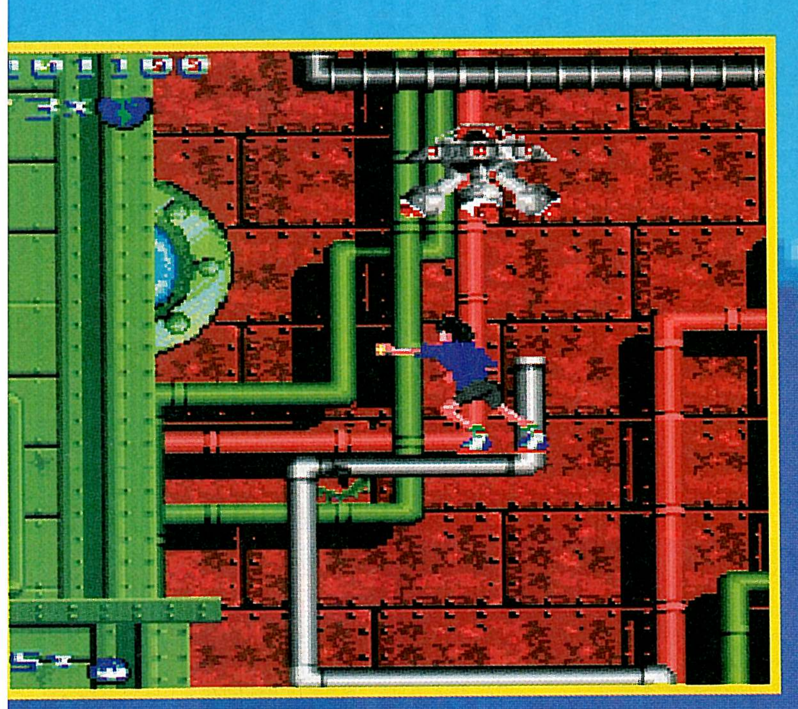


INFORME A LARGO PLAZO		ANALISIS	
HORA	■□□□□	INGENIO	■□□□□
DIA	■□□□□	ACCION	■□□□□
SEMANA	□□□□□	DESAFIO	■□□□□
MES	□□□□□	REFLEJOS	■□□□□
AÑO	□□□□□		



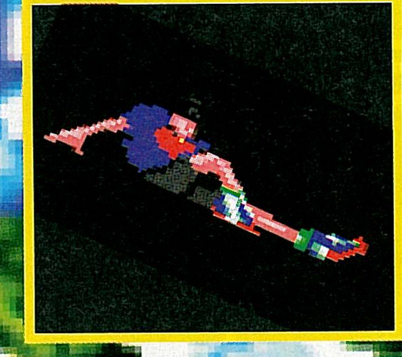
▶ *Disfruta del nivel de matamoscas en este juego ecológico. Ejem.*





▲ *Salta, digo... ¡Salta conmigo!, !Salta, gandul!.*

◀ *Un ansioso cazador de autógrafos persigue a Rita cuando ésta se va a casa.*





ZONAS DE PELIGRO

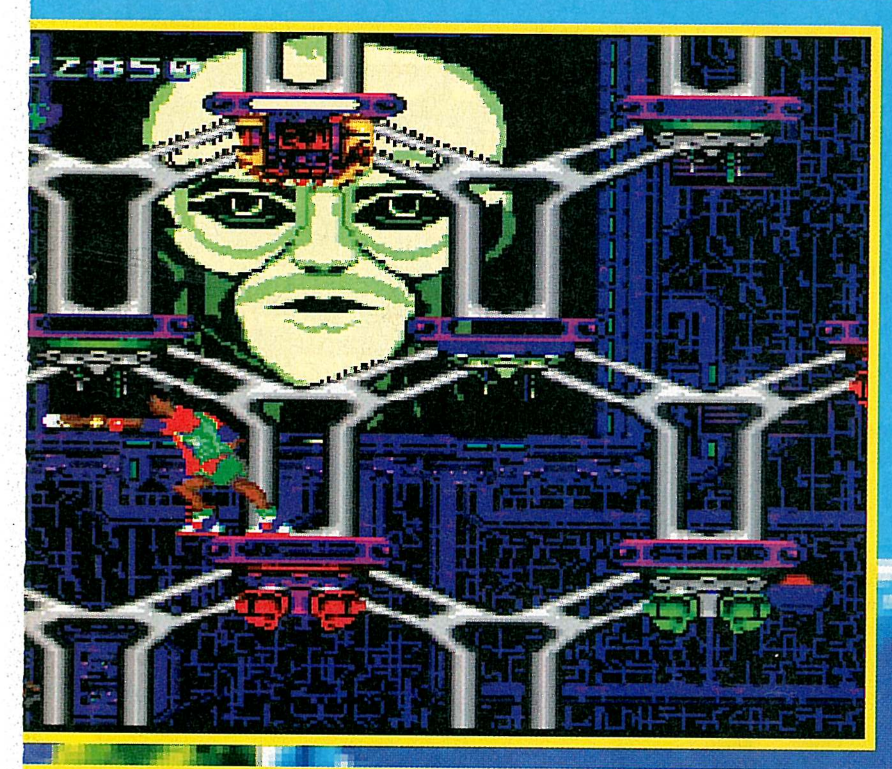
Tu búsqueda te lleva a través de cinco terribles zonas tóxicas incluyendo el diabólico ordenador de la cerda de Blight, pues has de destruir cinco terminales a la vez que saltas entre plataformas y evitas mortales rayos láser. Luego está la mina de uranio de Duke Nukem que suelta todo tipo de radiaciones, cosa que has de detener reventando las minas y los dispositivos atómicos clónicos. En el complejo petrolífero de Hoggish Greedly debes calmar el apetito de Greedly antes de que se beba todo el suministro petrolífero del mundo. Luego te encontrarás con que has de cerrar ocho válvulas en el escondite alcantarillado de Verminous Skumm, pues has de controlar el flujo de sustancias mortales antes de encontrarte frente a la máquina apocalíptica de Zarm.



▲ *Hola, me parece que tengo el pelo morado. Pero hey, es la moda. Mis Planeteers están en peligro. ¡Aparentemente!*

▲ *Un disgustado fotógrafo espera el regreso de Rita.*



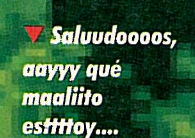




COMENTARIO



La verdad es que la serie del Capitán Planeta no era nada que se pueda contemplar a gusto, pero por lo menos era mejor que esa fábrica de asco. La idea básica de una serie de diferentes niveles de rompecabezas, cada uno de ellos con su propio tema, y análisis sobre tu nivel de juego puede que resulte interesante en un principio, pero la ejecución es tan abominable que arruina lo que hubiera podido ser una propuesta atractiva. El control da pena, la detección de choques es terrible, los Planeteers se caen de las plataformas en las que pueden permanecer perfectamente, y los rompecabezas en sí dan risa. Sin embargo, hay tres cosas realmente complicadas en Captain Planet. Una es conseguir que tu personaje haga todo lo que quieres, la segunda es tener la suficiente paciencia como para terminar más de un nivel, y la tercera es tener estómago como para pedir dinero por esto.



▼ Saluudoooos, aayyy qué maaliito esttttoy....

PRESENTACION 53

▲ Las zonas son muy diferentes entre sí y las pantallas de presentación brillantes y divertidas.
▼ No hay ni opción de dos jugadores ni continuaciones,.

GR AFIC 47

▲ Los sprites son grandes...
▼ Pero están mal definidos y los fondos son reminiscencias de algunos juegos de la Master System.

SONIDO 48

▲ Algunas melodías apropiadas.
▼ Los efectos de sonido son pequeños y risibles por su ineptitud.

JUGABILIDAD 28

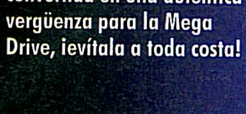
▼ Frustrante hasta lo increíble en el momento en el que te las arreglas para hacer que tu Planeteer obedezca las instrucciones más simples, ¡en vano!

R DU ACION 22

▼ Después de unos minutos combatiendo con los obstinados controles sientes la incontrolable necesidad de arrojar la Mega Drive por la ventana más cercana.

GLOBAL 31

Una licencia mediocre convertida en una auténtica vergüenza para la Mega Drive, ¡evítala a toda costa!









PRECIO

POR NAMCO

DESDE

OPCIONES

CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONES: INFINITAS
NIVELES DE DIFICULTAD: 3
RESPUESTA: BUENA
DIFICULTAD:
BASTANTE FACIL

1ª PUNTUACION

Terminado en normal

ORIGEN

Un juego completamente nuevo, basado en cangrejos robotizados

CONTROLES

Controla tu velocidad en la pantalla esttica con ARRIBA o ABAJO. Los botones controlan las pinzas del cangrejo que estt bajo tu dominio. Listo.


Pinza A


Pinza B


Pinza C

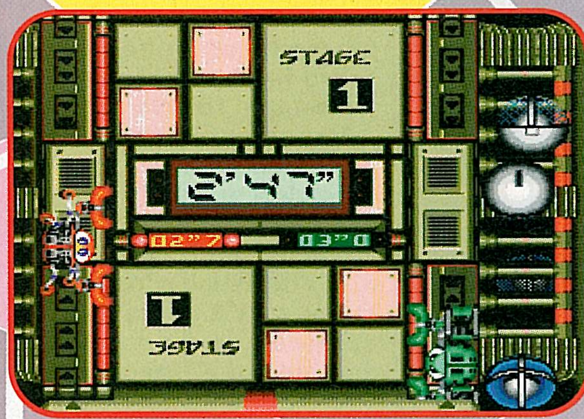
S Detener y continuar el juego

COMO JUGAR

Mueve tu cangrejito de arriba a abajo, intentando agarrar las pelotas del contrario. ¡Aaaaaayy! ¡Esas no!

Pelotas. Una palabra que describe a la perfección este juego. Porque son el tema alrededor del cual gira éste. Sí, el juego de pelota del futuro probablemente no se parezca a ninguno de los que conodemos en este momento. No es el fútbol, ni el rugby, sino el poderoso juego metálico de Balljacks. Este juego se desarrolla en una cancha con dos cangrejos robotizados, cada uno de los cuales tiene una cinta de montaje en la parte posterior en la que se van cargando pelotas. El objetivo del juego es utilizar las pinzas del cangrejo para arrebatarle las esferas al contrario y cargarlas en tu propia cadena de montaje. Una vez hecho esto, tu enemigo es el Impulsor de Tiempo Crítico, en cuestión de segundos comienza a ejecutarse, y sólo se detiene una vez ha conseguido una bola negra, o se ejecuta por completo y se termina con el combate. El primer jugador en vencer tres veces gana el encuentro.

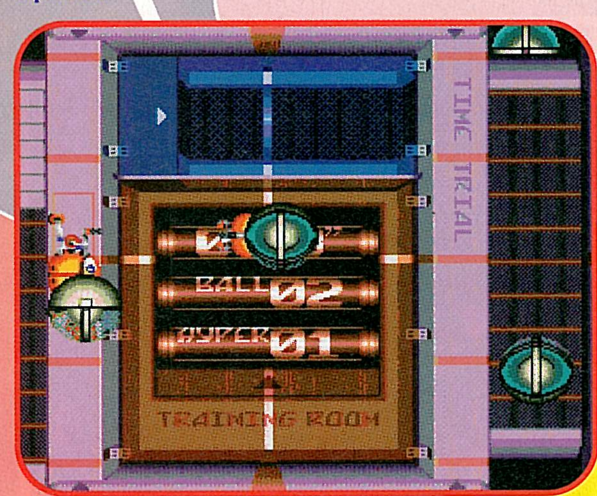
Lo corriente es que se ofrezca una vista desde arriba, con los botones de movimiento vertical para el control del cangrejo por los raíles y los botones del joypad para manejar las pinzas.



▲ *"Paco, te dije que no hicieras ninguna captura de esta imagen."*

CANGREJOS PELLIZCANDO LAS PELOTAS

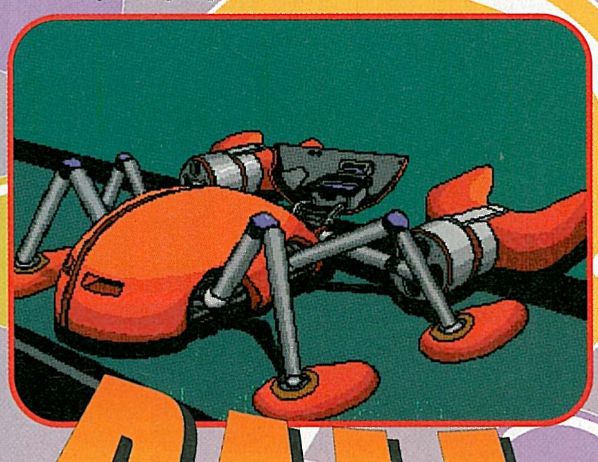
Cada cangrejo está equipado con un par de pinzas succionadoras. Al pulsar un botón, una de estas sale disparada por delante del cangrejo, se pega a la bola (si llega a alcanzar alguna) o el muro que se encuentre por detrás, y entonces regresa a donde se encuentre el cangrejo. Los botones A y C controlan una de las pinzas, mientras que la otra se dispara utilizando el botón B. Si la pinza ha atrapado alguna pelota, lo mejor es intentar atacar al contrario. Una vez que un cangrejo está lo suficientemente dañado pierde el control de una o ambas pinzas. Cuando esto sucede tiene que retirarse al puesto de reparación, donde se le suministra un mecanismo de repuesto.

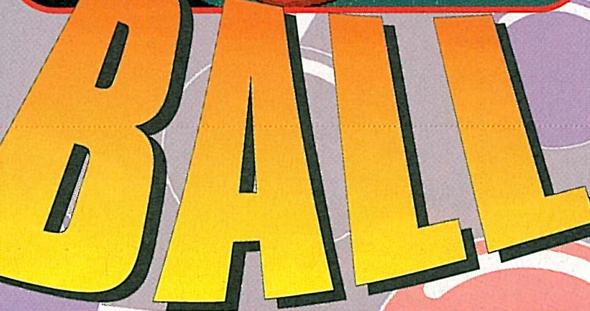


▲ *..."ya hemos dicho que no es el juego más interesante al que se le puede echar un vistazo."*



▲ *"Pero pensé que quedaría mono en la revista" sollozó Paco*





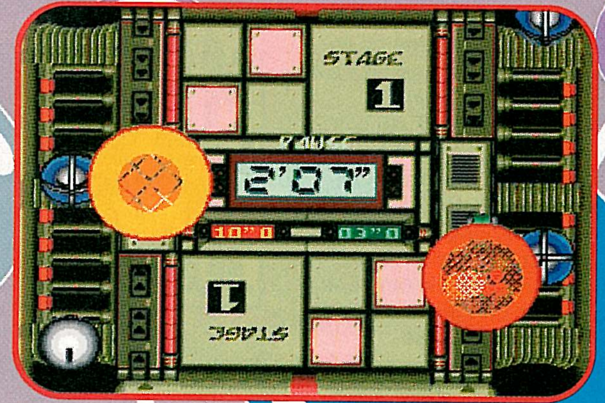
COMENTARIO



RAD

La verdad es que Balljacks es un juego de lo más simple y no hay confusión alguna en cuanto a su mecanismo. Hay una cancha y un total de cinco contrarios en el Campeonato del Mundo y esa es la trama. De todas forma, a pesar de que todo es una especie de diversión perversa, hay algo que me atrae en Balljacks. Una vez que dispones de las tácticas necesarias y sabes qué es lo que has de hacer para atrapar las pelotas y aplastar al contrario, todo resulta bastante divertido. Algunos de los contrarios informatizados son terribles y son capaces de robar todas las esferas y destruirte en cuestión de segundos. De hecho, a la vez que entras en el juego te das cuenta de lo injusto que es, pues el nivel de dificultad sólo tiene relación con la estrategia del contrario, que llega al punto de ser completamente imposible de realizar. De todas formas, estos problemas desaparecen en el modo de dos jugadores, y es muy fácil que el tiempo se os pase volando con un juego como Balljacks. La cuestión es que, aunque te diviertas con el juego, te reirás más de él que con él. El concepto básico es bastante nuevo, pero es lo sifucientemente limitado como para resultar lo suficientemente atractivo.

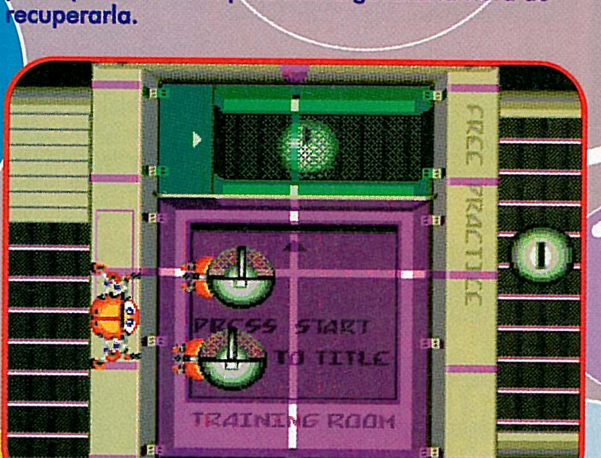




▲ *"Esto no es lo que yo entiendo como mono", suspira Risi*

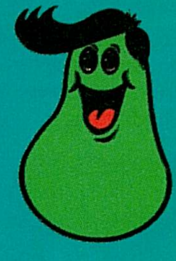
MOVIMIENTO DE PINZAS

Si envías una de tus esferas al contrario es posible recuperarla sin más que arrebatársela. Simplemente apunta hacia la pelota y dispara la pinza, aunque el otro jugador disponga de la ocasión de quitártela de nuevo. Sólo mediante la posición estratégica de tu cangrejo puedes modificar el rumbo de la pinza, para que no dé complicación alguna a la hora de recuperarla.



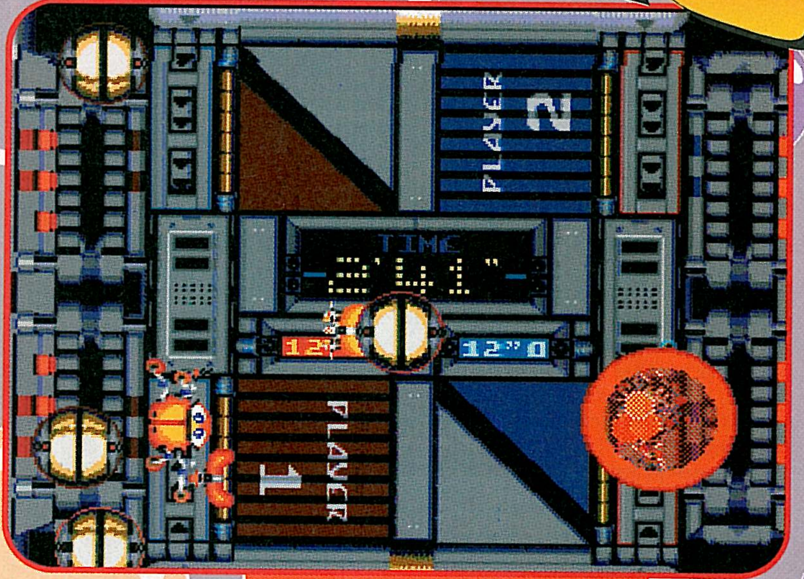
JACKS

COMMENT



RICH

¡Ooops! Para ser sincero, Balljacks es un juego desagradable y barato. A pesar de la velocidad de la acción, ésta es de lo más sencilla, lo único que hay que hacer es arrancarle las pelotas al contrario (sic) y eso es todo. De hecho, cómo más puedes divertirte con este juego es riéndote de lo estúpido y ridículo que es. Pero en fin, como mi compañero señala, la acción resulta curiosamente emocionante, especialmente en el modo de dos jugadores (en el que por lo general acabaréis comparando vuestras impresiones sobre las deficiencias del juego y riéndoos sin parar). Eso, junto con la novedad que supone el juego, te mantendrá unido a la consola durante un buen rato. La verdad es que honestamente no me siento capaz de recomendar a nadie que se gaste el dinero en este juego.



▲ *"¡Aj!, ya lo entiendo, no se te ocurre escribir nada!", exclama Paco*



INFORME A LARGO PLAZO

HORA	■	■	■	■	□
DIA	■	■	□	□	□
SEMANA	■	□	□	□	□
MES	□	□	□	□	□
AÑO	□	□	□	□	□

ANALISIS

INGENIO	■	■	■	□	□
ACCION	■	■	■	■	□
DESAFIO	■	■	■	■	□
REFLEJOS	■	■	■	■	□

PRESENTACION 67

▲ Un montón de opciones y un par de pantallas de presentación algo inspiradas.
▼ La verdad es que resulta bastante flojo.

GRAFICOS 73

▲ Los cangrejos están bastante bien.
▼ La cancha llega a aburrir, y es el único elemento gráfico del que se dispone.

SONIDO 65

▲ Zzzzz. Una pequeña selección de estúpidas melodías y absurdos efectos subMega Drive.

JUGABILIDAD 67

▲ Bastante rápido y curiosamente absorbente.
▼ Aunque es un juego para retrasados mentales.

DURABILIDAD 58

▼ No se ofrecen demasiados contrarios y la simpleza del juego en sí, indican que el juego no puede durar demasiado.

GLOBAL 63

Bastante divertido, durante un ratito. Poco después todo el atractivo que supone la novedad de Balljacks desaparece sin dejar rastro.









PRECIO £39.99

POR SEGA

DESDE JULY

OPCIONES

CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONES: 3
NIVELES: 1
RESPUESTA: EXCELENTE
DIFICULTAD: MEDIA

1ª PUNTUACION

396,000

ORIGEN

Un producto completamente original, pero la idea de trajes móviles de ataque está muy extendida en Japón.

CONTROLES

ZQUIERDA / DERECHA mueve el traje Ranger.
ARRIBA activa el propulsor.
ABAJO se agacha o se une a la unidad de complemento.

- **A** Dispara el cañón izquierdo
- **B** Dispara arma especial / Elige arma especial
- **C** Dispara el cañón derecho
- **S** Comienza y pausa el juego

COMO JUGAR

Guía al Ranger X a través de cada nivel, utilizando el radar para encontrar a cada jefe. Destruye a las fuerzas atacantes.







El desarrollo del traje móvil blindado de combate fue el mayor avance de su generación en la industria militar. Esta dura protección y sus armas de alta maniobrabilidad podían introducir un guerrillero en el corazón del batallón enemigo. La fundación de una unidad dedicada, especialista en el uso de estos artefactos, era inevitable: Witness, luego, ¡Ranger X! El momento más glorioso de Ranger X, fue cuando la Tierra corría el mayor peligro. Las fuerzas enemigas de más allá del Sistema Solar habían realizado un ataque combinado, estableciendo bases subterráneas y de superficie. Las unidades Ranger X fueron enviadas, enfrentándose a innumerables enemigos sólo con sus unidades de transporte por control remoto. En estos bosques y cielos, el futuro del planeta Madre todavía pende de un hilo.

RAN

VARIEDAD DE ARMAMENTO ESPECIAL

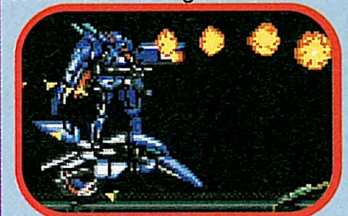
INCENDIARIAS

Proyectiles que, cuando son lanzdos, explotan al contacto, y producen una onda expansiva, a la izquierda o la derecha.



LANZALLAMAS

Grandes llamaradas de plasma presurizado. Causa un descenso excesivo en las fuentes de energía.



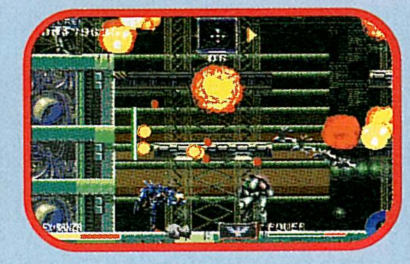
LASER

Disparos de láser gemelos que giran en torno al eje de la nave, buscando un objetivo al que dirigirse. Moderadamente potentes.



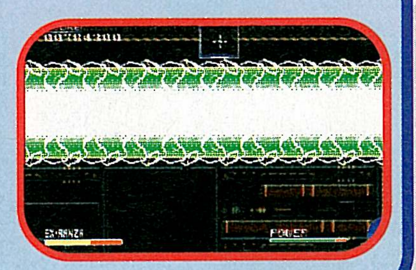
AGUILA

El arma definitiva. Un escuadrón de devastadoras águilas cyborg explosivas, ataca una posición enemiga.



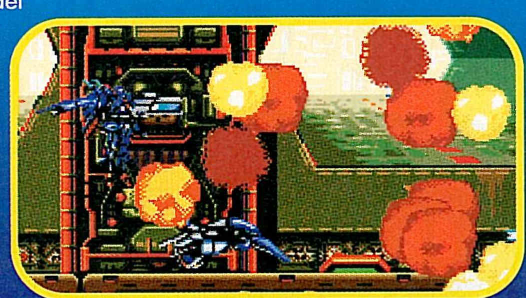
SMART

Se lanza un pequeño rayo verde, que acaba expandiéndose en una enorme bomba de increible efecto.



CONTROL REMOTO

La unidad complementaria del Ranger es la Ex-Up. Esta unidad de tierra imita los movimientos del traje aéreo de Ranger X. Ambas unidades pueden ser combinadas en una sola pieza, que posee un cañón direccionable. En su defecto, el traje Ranger puede cabalgar sobre la unidad, conduciéndola con seguridad.



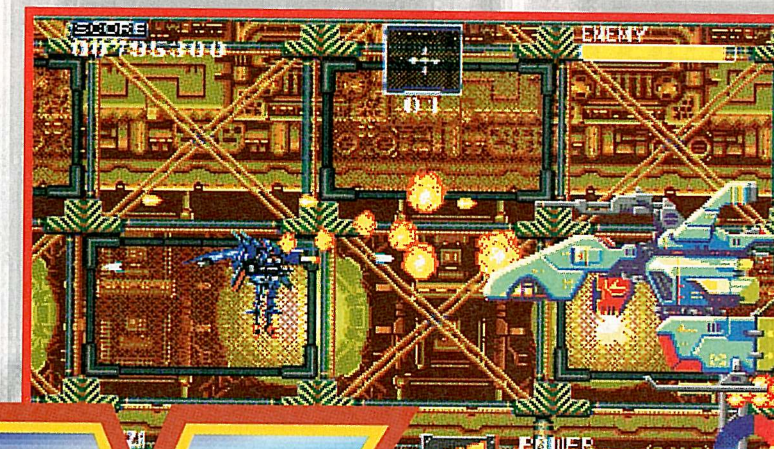
DISEÑO DEL TRAJE DE COMBATE

El traje de combate dispone de dos armas diferentes: un potente cañon de repetición y el uso de una de las armas especiales añadidas. El cañon siempre dispara al frente, existiendo dos botones para abrir fuego, que automáticamente invierte la dirección del traje Ranger. Esto significa que puedes disparar en una dirección mientras te retiras en la contraria. El arma especial usa grandes cantidades de poder suplementario pero tiene efectos devastadores.

SUMINISTRO AEREO

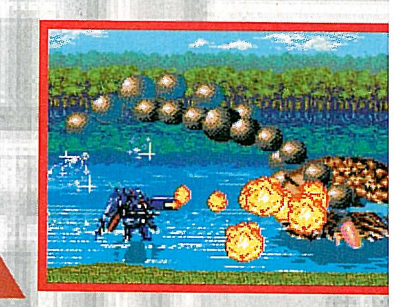
En el fragor de la batalla, la potencia de fuego extra es suministrada por una nave de ataque, que posee nuevo armamento laser. Sigue al Ranger lentamente de modo que se recomienda no avanzar con demasiada rapidez.





▲ ¡Quemar, quemar...!

GER-X







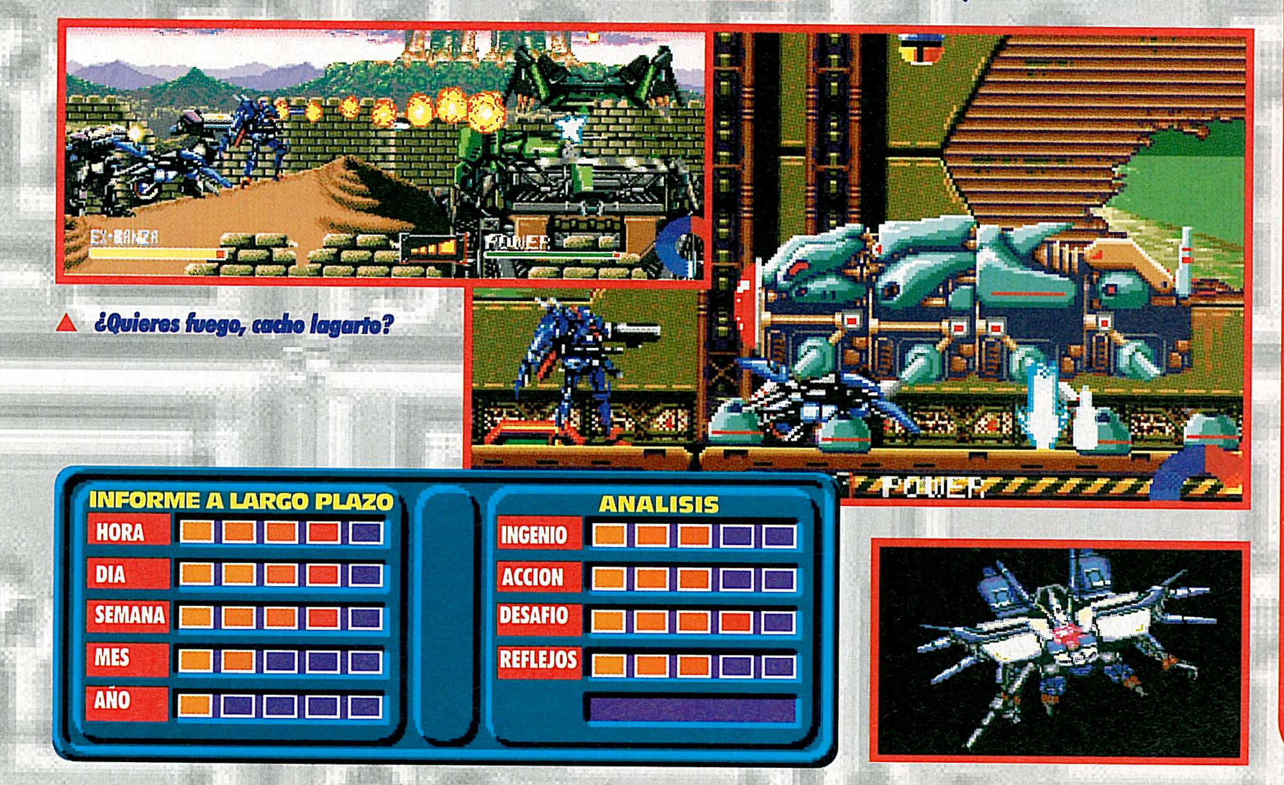
▲ ¡Por fin! ¡Lo logré! (Chúpate esa, marciano)





GUS

Uno de los cartuchos de acción más elegantes y temerarios para la Megadrive, Ranger X tiene asegurado un número uno. Cuanto más juego, más aprecio un juego de esta calidad, con tal número de cualidades, que debería llamar la atención de cualquiera que tenga una MegaDrive. La idea de un traje de ataque móvil se parece bastante al Cybernator de Konami (un juego de Super NES), pero este está incluso mejor realizado. Los niveles son una mezcla de disparos de alto octanaje y estrategia sutil. Las complicaciones del nivel de la caverna, y sacar todo el partido a las unidades de tierra de control remoto, junto con la elección apropiada del arma especial a utilizar, todo conduce a la destrucción final. Los gráficos son de lo mejor en todos los aspectos, así como la presentación. Este debe ser uno de los mejores productos para MegaDrive. Consíguelo.



▲ ¿Quieres fuego, cacho lagarto?

INFORME A LARGO PLAZO	
HORA	
DIA	
SEMANA	
MES	
AÑO	

ANALISIS	
INGENIO	
ACCION	
DESAFIO	
REFLEJOS	



CONVERSOR DE FLUJO

s conversores azules son cilmente identificables, y están ratégicamente repartidos en da nivel. Usándolos, la reserva de der especial se convierte en ergía de protección para los cudos. Esta es una buena manera recargar un traje cuando vas a contrarte con un ataque fuerte. El tencial del convesor es infinito.





COMENTARIO



iOh, sí! Ranger X es un número uno en los matamarcianos de pantalla móvil para MegaDrive, alcanzándole el nivel de Gynoug y Hellfire! Los gráficos son sorprendentes, con algunos tipos de efectos gráficos mega Modo-7, animación pasmosa y niveles de diseño fabulosos. Las explosiones son la repera, realmente espectaculares, haciendo el matamaricianos aún mas emocionante e intenso, si esto es posible. Pero es el planteamiento del juego lo que más llama la atención. La variedad de armas disponible es grandiosa y los vehículos de apoyo también se unen a la fiesta destructiva. Aún así no es fácil de terminar. Acabar los cinco primeros niveles te puede llevar un tiempo respetable y la escasa posibilidad de continuar las partidas, te hace volver al comienzo más de una vez. Ranger X es un juego fabuloso, muy logrado y jugable incluso si los matamarcianos no son tus favoritos.

REVISION DE PANTALLAS

Hay ocho niveles de intercambio de láser intensivo en Ranger X, cinco de los cuales hemos decidido resumir para vosotros. Tendreis que terminar el juego si queréis saber como son los tres niveles restantes. Aunque hemos acabado el juego (puro vicio) no vamos a desvelaros la intriga.

PANTALLA UNO

Este nivel, por ser el primero no es de los más difíciles, pero tampoco pienses que va a lo fácil. Te encontrarás con horribles marcianos que intentarán hacer picadillo tu armadura especial. Lo mejor que puedes hacer es intentar que te hagan el menor daño posible. En tus manos está que puedas pasar a la siguiente fase sin un sólo rasguño sobre tu coraza. ¡Dale fuerte chaval!





▲ Aquí tenemos a Ranger X. Es un gran robot azul y es duro. No tan duro como el Mega Golfo, pero duro de todos modos. Desgraciadamente para él, el jefe con el que está luchando es incluso más duro. ¡Lástima!

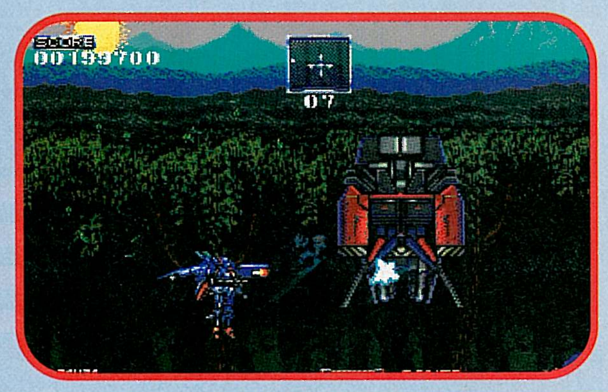
PANTALLA DOS

Ranger X se da un paseo bajo tierra con la expresa intención de desconectar el generador de energía enemigo. Diversos generadores están desperdigados a lo largo del nivel, que despiden energía cuando el buen Ranger los ataca. Tendrás que destruirlos todos para conseguir acceso al tunel bajo tierra donde está el jefe, que se muestra en las más grandes imágenes 3D.



PANTALLA TRES

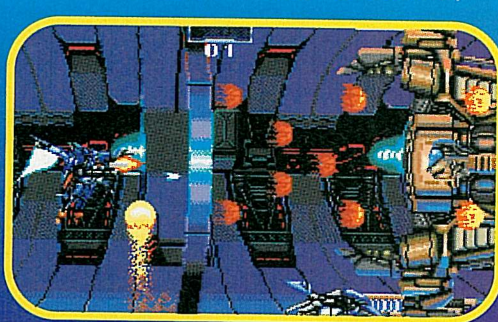
Es el momento de hacer una excursión campestre, ¡pero no para una merienda! Las legiones extraterrestres han conseguido más generadores ¡que DEBEN ser destruidos! Solamente podrás avanzar si llegas al lago y destruyes al crustáceo de dos cabezas que habita en las oscuras profundidades.

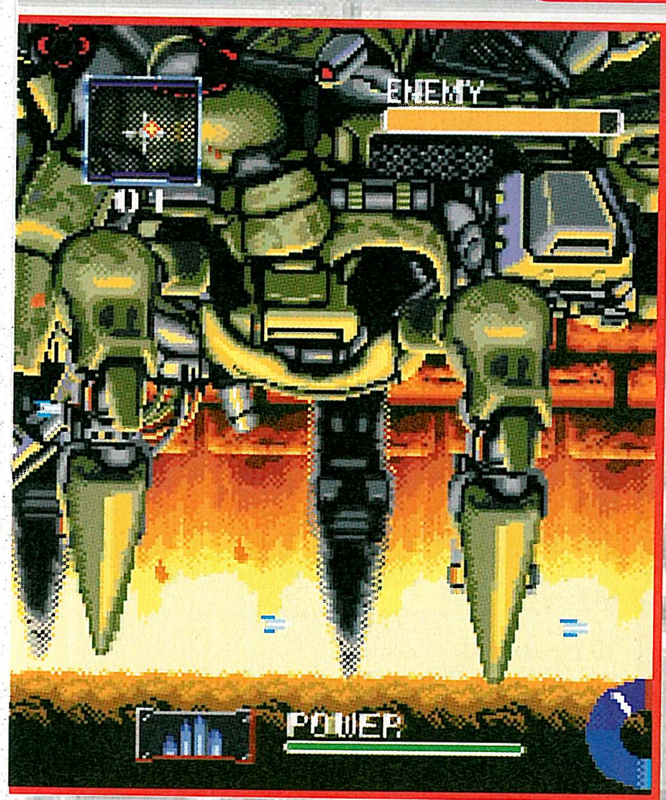


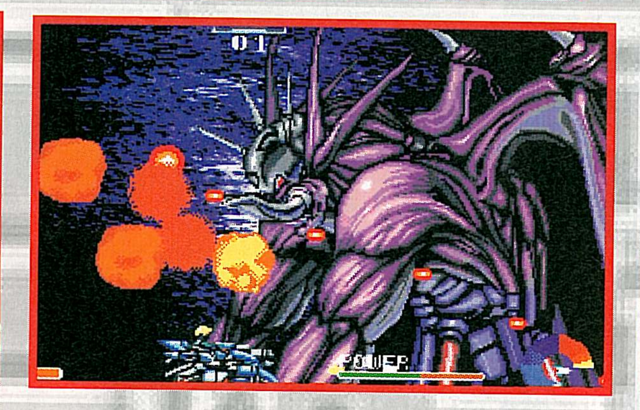


IMPULSO CONTROLADO

El motor de propulsión vertical del traje de Ranger es efectivo y energéticamente eficientes. De cualquier modo, son gobernados por dos principios. El sobrecalentamiento causa un corte en el funcionamiento de la unidad, provocado por un uso excesivo.



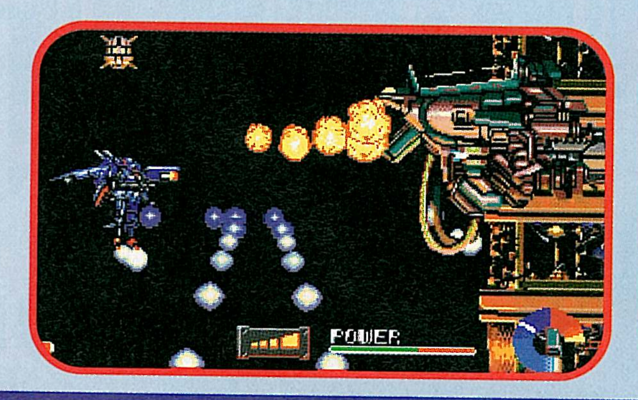






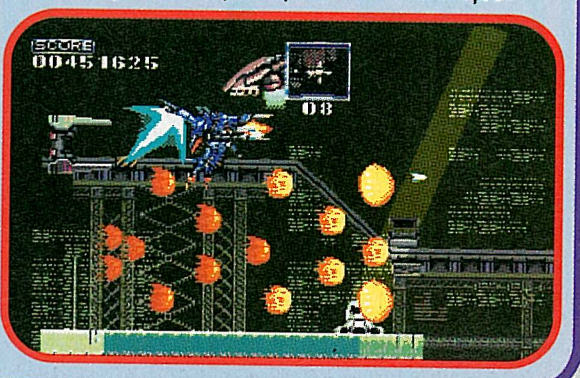
PANTALLA CUATRO

¡Ranger X llega al pie de un enorme rascacielos! Vuela destruyendo al enemigo hasta que alcances la construcción más alta. Solo entonces llegarás a la pantalla del jefe, una gran vista de la ciudad con un generador inmenso por destruir.



PANTALLA CINCO

En este momento, la presencia de Ranger X ha sido notificada a las autoridades competentes, que han conseguido la maquinaria más destructiva para hacerse cargo de Ranger X. La ciudad en sí es una trampa mortal, cubierta de cañones láser a diestro y siniestro, y robots que aparecen detrás de tí y disparan, no importa lo rápido que te vuelvas. ¡Yujuu!



PRESENTACION — 92

▲ La posibilidad de jugar distintos niveles, y las secuencias de introducción crean una buena atmósfera.
▼ Una posibilidad para dos jugadores hubiera estado bien.

GRAFICOS — 94

▲ Excelentes sprites y animación. Elección de escenarios inteligente e imaginartiva. Muy agradable a la vista
▼ Algunas de las perspectivas están un poco deformadas

SONIDO — 83

▲ Excelentes efectos en la destrucción de cosas y sonidos de computadores.
▼ La melodía que suena durante el juego es quizá el único elemento discordante.

JUGABILIDAD — 92

▲ Excelente planteamiento del juego, con un control sobre el traje maravilloso, y un conjunto de pruebas imaginativas. ¡Ole!

DURABILIDAD — 91

▲ Niveles de dificultad muy bien llevados, y algunas pantallas consumen tiempo, pero te absorben. Para jugarlo hasta el final.
▼ Una vez que conoces el modo de moverte, es sencillo aguantar.

GLOBAL — 92

¡Menudo juego! Ranger X está por encima de toda crítica, de modo que comprarselo será un acto más que senstata. ¡Un matamarcianos de impresión!







1-8 JUGADORES



PRECIO

POR ACCOLADE

DESDE

OPCIONES

DISTRIBUIDOR: IMPORTACION
CONTROL: JOYPAD
DIFICULTAD: MEDIA
CONTINUACIONES: N/A
NIVELES: 3
RESPUESTA: MEDIOCRE

1ª PUNTUACION

456785789

ORIGEN

El último en la larga lista de simulaciones deportivas del momento.

CONTROLES

La habilidosa combinación de pulsación de botones y manejo del joystick es la clave para vencer en este juego. Cada prueba requiere de una técnica diferente.

- **A** No se suele utilizar
- **B** Aumento de velocidad
- **C** Acción
- **S** Comienza y detiene el juego

COMO JUGAR

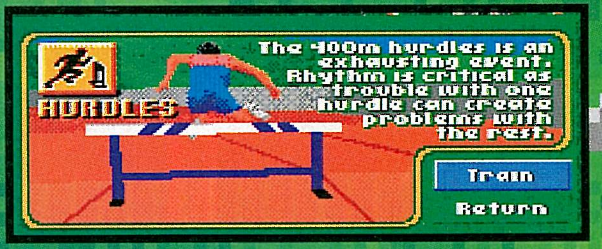
Toma parte en ocho pruebas. Quédate en una de las tres primeras posiciones si deseas una medalla. Obtén puntos para una superior posición en la liga.

Cada cuatro años todos los países del mundo se reúnen para celebrar los Juegos Olímpicos Modernos, una idea de Pierre Coubertin, un franchute chiflado del siglo pasado. ¿Dije loco? Puede que no estés de acuerdo conmigo, porque pienses que la persona que hizo que Coca Cola y Reebok y los relojes Seiko ganen millones, es un genio. Pero cuando el viejo Pierre organizó los primeros juegos modernos, la gente hacia carreras de sacos y se daban medallas de oro en el juego de la rana.

Desde luego, pronto fue asesinado por crímenes contra el deporte, y los juegos se hicieron populares entre los británicos (supongo que será porque son mejores corriendo que en el tenis o patinando sobre hielo). Ahora Accolade ofrece Summer Challenge, una serie de pruebas en torneos internacionales. Aunque esto no tiene nada que ver con las Olimpiadas, ya sabes, el juego es el juego.

LOS ACONTECIMIENTOS

Los ocho acontecimientos que comprende Summer Challenge cubren una extensa área de las disciplinas olímpicas. Aquí tienes una breve descripción de cada una de ellas:



Así es chicos, el ritmo, como en otras muchas cosas de la vida, es la clave del éxito en esta terrible prueba.

SUMMER CHALLENGE

EQUITACION



Los saltadores del espectáculo compiten en una pista llena de curvas. Para realizar cada salto has de quedarte en el carril, y alcanzar la velocidad adecuada. Tirar las vallas puede provocar penalizaciones de tiempo, pero las caídas y retiradas implican descalificaciones.

PIRAGÜISMO



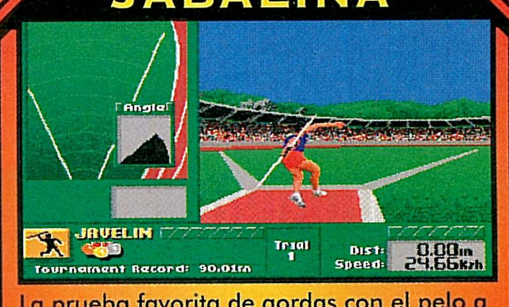
Esta prueba consiste en un acontecimiento tridimensional contra reloj. Baja por la pista dirigiéndote entre las marcas, utilizando el joypad para hundir los remos. Las marcas que te saltes, o los atajos que te inventes implican una penalización de tiempo al final de la prueba.

CICLISMO



Más payasadas tridimensionales en el velódromo. Se trata de pulsar un botón, de forma que mantengas constante tu velocidad. Tomar las curvas por la parte interior, es la forma más simple de ahorrarte unos cuantos segundos. Necesitas dos vueltas al circuito.

JABALINA



La prueba favorita de gordas con el pelo a lo rasta, el lanzamiento de jabalina se lleva a cabo en un estadio tridimensional. Alcanza velocidad con una carrerita, y pulsa el botón para mantener el ángulo de tiro. Gira a la derecha y llegarás a los 90 metros.



TIRO CON ARCO



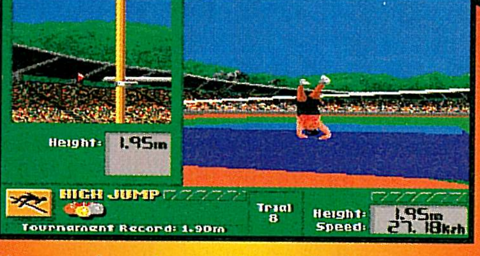
Una prueba que precisa de meditación, relacionada con tu sentido del tiempo. Tienes 12 flechas dispuestas en montones de tres. Una vez que cargues las flechas, apunta con todo cuidad. ¡El arquero de esta captura parece haberse tomado un par de copas! Las puntuaciones van de uno a diez.

400M VALLAS



La única prueba de pista se ve desde una posición detrás del saltador que intenta recorrer el circuito. Terminar esta prueba es una combinación de pulsación de botón y precisión en cuestiones de tiempo, y es todo demasiado sencillo como para tragarse una valla y quedar eliminado de la carrera.

SALTO DE ALTURA



Una prueba reinventada por Fosbury en los sesenta. Con este método puedes sobrepasar alturas de dos metros. Comienza a correr en curva, y lánzate con el botón. Con una segunda pulsación levantarás las piernas y estirarás la espalda, con lo que superarás el listón (en teoría).

SALTO CON PERTIGA



Tradicionalmente una de las pruebas más arriesgadas. Coge una buena carrerilla, pulsa el botón para cada uno de los movimientos en los que se divide el salto, y ya está. Tienes tres intentos para cada altura y sólo necesitas de un salto bueno para continuar.

COMENTARIO



Vaya revoltijo. Summer Challenge ofrece algunas buenas ideas de juego, pero también se salta muchas. Algunos de las pruebas como el tiro de jabalina y con arco resultan divertidos, mientras que la equitación y la carrera de obstáculos son una patata. Los gráficos, el sonido, e incluso la presentación, como las secuencias de principio y fin son bastante desiguales. Es como si los programadores intentaran abarcar demasiado y quisieran comprometerse en todas partes, en lugar de ofrecer sólo dos o tres pruebas y hacer algo de verdadera calidad. Es mejor que Olympic Gold, lo que no es gran cosa.

COMENTARIO



(Profundo suspiro). Bien, aprecio todo lo que Accolade ha intentado hacer con esto, pero ni tan siquiera se acerca al pódium. Pero al menos deberían recibir una mención por la utilización de gráficos poligonales. Las mejores pruebas son la de equitación y la de vallas. Otros deportes como la jabalina y el arco tampoco están mal. Por otro lado lo agarrotado de los movimientos, o la carencia de meditación en el propio juego, hacen que resulte bastante pesado. Las ceremonias muestran lo ratera que es la presentación, lo que acaba con el ambiente que ha de ofrecer un acontecimiento deportivo. Por desgracia Summer Challenge no merece una medalla.

INFORME A LARGO PLAZO

HORA
DIA
SEMANA
MES
AÑO

ANALISIS

INGENIO
ACCION
DESAFIO
REFLEJOS

PRESENTACION 83

▲ Las opciones de multijugador y la función de entrenamiento están bien hechas, y son esenciales en un juego de esta clase.
▼ La ceremonia de entrega de medallas da asco.

GRAFICOS 74

▲ La utilización de polígonos ofrece una perspectiva original. Algunas de las animaciones resultan de lo más impresionante.
▼ La actualización de personajes es lenta y descompasada.

SONIDO 53

▼ Uno de los puntos débiles del juego. La música resulta execrable y el compositor habría de ser ejecutado. Los efectos no lo redimen.

JUGABILIDAD 69

▲ Ocho pruebas parecen mucho, y la mayor parte del tiempo estarás pasando de una otra hasta quedarte con las que más te gusten.
▼ Algunos de los acontecimientos son demasiado simplistas.

DURACION 63

▲ Summer Challenge ofrece muchas posibilidades por su capacidad de hasta ocho jugadores.
▼ Pero puede que te quedes sin amigos si les obligas a jugar...

GLOBAL 67

Un valiente intento de un nuevo tipo de juego deportivo, pero la Megadrive no está preparada para algunos de sus conceptos. Unos gráficos pobres y el sonido dejan caer el resto.



Hard Ball III



2 JUGADORES



PRECIO

POR ACCOLADE

DESDE

OPCIONES

NIVELES DE DIFICULTAD: Ninguno
PRUEBAS DE SONIDO: Ninguna
CONTINUACIONES: No regulable
VIDAS: No regulable

1ª PUNTUACION

¡COGERLE EL TRANQUILLO!

ORIGEN

El juego del beisbol. Accolade ya ha puesto en el mercado otros dos juegos de beisbol.

CONTROLES

Una combinación de direcciones en el D-pad y los botones controlan el movimiento del bate y los tiros del lanzador.

A Sin función

B Selección de elementos, lanzamiento de la pelota, manejo del bate, tiro de la pelota. Todo en combinación con el D-pad.

C Regresa a la pantalla de opciones

S Arranca y detiene el juego.

COMO JUGAR

Guía a tu equipo hasta la victoria en una exhibición individual o a través de todo un torneo de liga.

La mayoría de los ciudadanos de las capitales de todo el mundo están familiarizados con un objeto conocido como "bate de beisbol", sobre todo gracias a la delincuencia. Todos son capaces de reconocerlo, ¡y saben con seguridad que se trata de un estupendo disuasor frente al delito! De todas formas, entre nosotros este juego no disfruta de demasiada aceptación. Pero, en fin, gracias a Accolade, podemos utilizar el bate de beisbol con la finalidad para la que se creó, ¡un elemento deportivo en lugar de un arma de combate!

Para los novatos, el beisbol es un juego de equipos en donde cada alineación consta de nueve miembros. El equipo defensor cubre un sector del campo con forma de diamante, en el que en cada una de sus esquinas se encuentra una "base". Un bateador sale a la base "home" representando al equipo atacante. Golpea la pelota que se le lanza lo más lejos que pueda y sale disparado, intentando alcanzar las cuatro bases antes de que los contrarios cojan o devuelvan la pelota. Si cogen la pelota antes de que esta toque el suelo, el bateador queda eliminado de inmediato. El jugador sufre la misma pena si el jugador encargado de una base recibe la pelota antes de llegue hasta ella. Por último, los puntos se marcan cuando un bateador entra en la cuarta base o las recorre todas de una sola carrera, lo que se denomina "Home Run". Ambos equipos disponen de nueve turnos para intentar hacer esto tantas veces como les sea posible. Hay gente que opina que el beisbol es un juego para nenas, pero todas las características de este cartucho indican lo contrario. Pero si de lo que se trata es de que los jugadores usan medias y gorrita, eso ya es harina de otro costal.



LOCOS POR LANZAR

Intentar coger a un bateador despistado es una cuestión de nervios. En el momento en el que tengas que enfrentarte a un personaje particularmente hábil cuyo bate parezca atraer a la pelota como un imán, el lanzar suele ser cuestión de pillar en un renuncio al bateador. Por este motivo hay cinco estilos de tiro a disposición del lanzador y todos ellos dependen de la posición del D-pad, por tanto elige con cuidado.



▲ ¡Ale hop!



▲ ¿Ojo, ojo?...



▲ ¡Ueah! Se me cayó el ojo de cristal.

INFORME A LARGO PLAZO

- HORA
- DIA
- SEMANA
- MES
- AÑO

ANALISIS

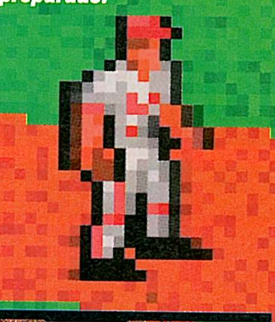
- INGENIO
- ACCION
- DESAFIO
- REFLEJOS

CREA UN JUEGO A TU GUSTO

Si hay algo de lo que Hardball III tiene en abundancia es la posibilidad de modificar prácticamente todos los aspectos de la configuración del cartucho original, desde el color de las gorras de tu equipo hasta el diseño del logotipo que se muestra en ellas. Fascinante.



▲'....immm me pregunto qué soy yo! !Eh, no estaba preparado!



BAT MAN

De todos los jugadores que se encuentran en el campo ninguno llama tanto la atención como el bateador en el momento de salir al campo de juego. Una vez que éste está listo, es él el que señala la distancia que recorren los miembros de su equipo. Además es también responsabilidad del bateador el adaptarse al estilo de juego del lanzador, por lo que de la misma manera que se le ofrecen cinco tipos de tiro al lanzador, el bateador también puede devolver la pelota de cinco formas diferentes.



COMENTARIO



PAKO

La verdad es que tratándose de opciones, Hardball II las tiene todas. Si eres un aficionado al beisbol que no se conforma con un simple juego de pelota, aquí tienes todo lo que puedes esperar, e incluso puede que más. De todas formas, todo esto no es más que un lote de opciones básicas. La mayoría son prácticamente innecesarias, y se muestran de forma que recuerdan a la plataforma de vuelo de un 747. Aparte, el punto de vista optativo del bateador o del lanzador resulta demasiado grande para resultar cómodo en contraste con los diminutos jugadores en el campo. Es necesario algo de experiencia para poder controlar al bateador y al lanzador con habilidad, pero, una vez que se golpea la pelota, se pasa a los limitados jugadores de campo que requieren de muy poca habilidad para coger una pelota. Pero no importa, porque Hardball III es tan bueno como el método que se seleccione. Los controles son instintivos y la oportunidad de seleccionar los estilos de lanzamiento y bateo añade cierto elemento estratégico al juego. De todas formas el interés a largo plazo en este juego no es demasiado alto cuando se compara con otros juegos deportivos para la Mega Drive, a pesar de sus muchas posibilidades. Incluso así, os aseguro que se trata del mejor juego de beisbol que se haya creado para Mega Drive hasta la fecha.

COMENTARIO

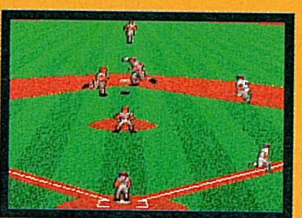


JULK

Puede que el beisbol no sea el juego más emocionante del mundo, pero esta versión se las arregla para incluir las suficientes fruslerías y truquitos como para que el juego resulte divertido. El juego básico ofrece un buen diseño, con montones de lanzamientos diferentes, golpes, y tácticas para los que de verdad se sientan atraídos por este deporte, pero para el resto resulta bastante complicado el ser capaces de atender a la acción y disfrutar con ella sin tener que leerse tomos enteros de instrucciones. Lo más interesante es la multitud de comentarios que cruzan la pantalla a través del juego. No dispone de la misma cantidad de frases que Joe Montana Sportstalk Football, pero infiere al juego un atractivo fuera de lo normal.

¡PARLOTEO!

Entonces, ¿de verdad que no conoces al maravilloso Al Michaels? ¡Pues es que nosotros tampoco! No importa, porque después de media hora de jugar a esto, su extraña voz de robot se queda grabada en la mente del jugador para los restos. Al es el comentarista que se incluye en el juego y ofrece ingentes cantidades de "consejos" a lo largo del encuentro. A menudo este montón de consejos no hace más que resaltar lo obvio, pero es una muestra de la calidad de simulación de este estupendo juego.



PRESENTACION — 87

▲ Una satisfactoria secuencia de presentación y un montón de opciones. La mayoría de éstas no son más que trucos y no aportan nada al juego.

GRAFICOS — 80

▲ Unas nítidas representaciones de los jugadores, y una amplia selección de estadios que aumentan el interés del juego. Hay algunos buenos detalles en la animación de los jugadores.

SONIDO — 79

▲ La música junto con los comentarios de Al Michaels hacen que el juego resulte especial.

▼ Al Michaels crispa los nervios a cualquiera

JUGABILIDAD — 84

▲ Es divertido para un solo jugador pues los controles responden y se crea una gran tensión entre lanzador y bateador.

▼ El resto depende de la suerte.

DURACION — 85

▲ La liga ofrece un buen rato de diversión. Modificar el color de los distintos equipos no es demasiado entretenido.

▼ Las opciones mencionadas no son más que una pérdida de tiempo.

GLOBAL — 84

Una simulación de beisbol de alta calidad con multitud de opciones innecesarias. de todas formas, en lo que al juego respecta, Hardball III es la mejor simulación de beisbol en consolas que se ha dado hasta el momento. Si te gusta este deporte, no te lo pierdas.



▲ Disculpe, ¿tiene fuego?. No. ¡Estupendo!

¡Eh, chavales! ¡Mirad el tamaño de mi helicóptero! ¡Apuesto a vosotros también queréis uno igual!



HAWK

▲ ¡El día del Juicio! (Para ellos, claro)

▲ ¡Hasta otra, novato!

Los dueños de una Mega-CD dudan sobre si sentirse orgullosos de su monstruoso juguete hasta el momento, aunque tengan motivos con Final Fight y Night Trap. Ninguno de estos títulos, de cualquier modo, da pistas sobre el potencial de esta máquina. La empresa Core Design ha decidido que es el momento de que alguien le haga justicia al Mega-CD diseñando un increíble y convincente simulador de combate/vuelo de helicóptero para él. Titulado 'Thunderhawk', el juego es el primero que utiliza al completo las capacidades de rotación y mapeado de texturas. ¡Los resultados son simplemente para quedarse con la boca abierta! La mejor de las características del juego es el escalamiento por hardware y la rotación de sprites en todos los vehículos enemigos, lo que le añade realismo. Uno de los diseñadores del juego nos ha informado de que cada tanque, camión, helicóptero, silo de misiles (tú lo has dicho) ¡puede verse desde cualquier ángulo en 360 grados! Esto es algo que requiere una increíble cantidad de espacio de memoria, pero eso es algo que el Mega-CD sabe hacer muy bien, ¿no? Otra característica exclusiva de Thunderhawk es que con Mode 7 se dibujan los fondos con los aviones, algo de lo que Super NES es incapaz.

Quizá, la mejor manera de describir Thunderhawk es como un Desert Strike de tres dimensiones. El jugador puede escoger entre diez misiones, cada una de las cuales tiene sus propias instrucciones. Por ejemplo, el objetivo principal de la misión cinco es reconquistar una ciudad en América Central. De cualquier modo hay cinco objetivos más que se tienen en cuenta durante la misión. Hay un estupendo puente por destruir y un escuadrón de bombarderos de largo alcance de los que también hay que ocuparse. Como puedes imaginar, los sucesos transcurren en un pequeño espacio de tiempo. Incluso cuando el jugador tiene una idea clara del plan general de batalla está el pequeño problema de tener que ponerlo en práctica.

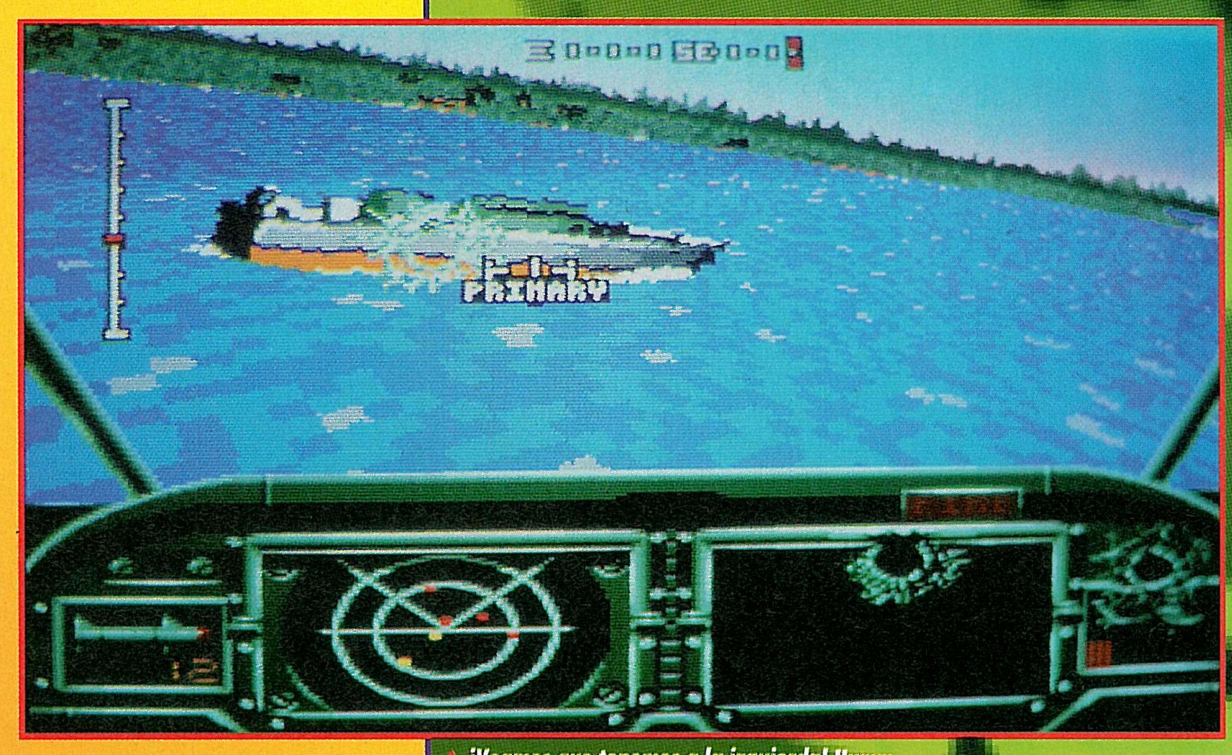
Thunderhawk se juega habitualmente usando el D-pad o el joystick, presionando adelante para avanzar y, atrás para retirarse, e izquierda y derecha para ir en ésas mismas direcciones.

Alternativamente el D-pad permite incrementar o reducir la altitud del helicóptero o hacerle girar 360 grados desde una posición fija. El botón C realiza el cambio de unas funciones a otras. Todo funciona muy bien incluso en la versión primera del juego. Increíblemente el helicóptero Thunderhawk es libre de ir a cualquier parte que desee, evitando la artillería enemiga y enzarzándose en combates aéreos con la aviación enemiga. Esto es una buena demostración de la potencia de proceso del Mega-CD, ¡el campo de juego es inmenso! Los pilotos seguros de sí mismos tienen una gran cantidad de tiempo para infligir tantas pérdidas al enemigo como deseen, tan solo la munición disponible es su limitación. Aquellos otros pilotos que no sean tan intrépidos de lo único que deben preocuparse es de dirigirse constantemente hacia el siguiente objetivo principal para satisfacer al cuartel general y hacer de la presente misión un éxito. Para las configuraciones más difíciles los pilotos tienen que utilizar la altura para sus propósitos de atacar Volar bajo el radar para no ser detectados sobre un escenario increíblemente sólido es muy emocionante. Conjuga estos problemas con condiciones climáticas adversas, misiones nocturnas, rastreo y seguimiento, y los que sean ases del aire ¡habrán encontrado un trabajo a su medida!

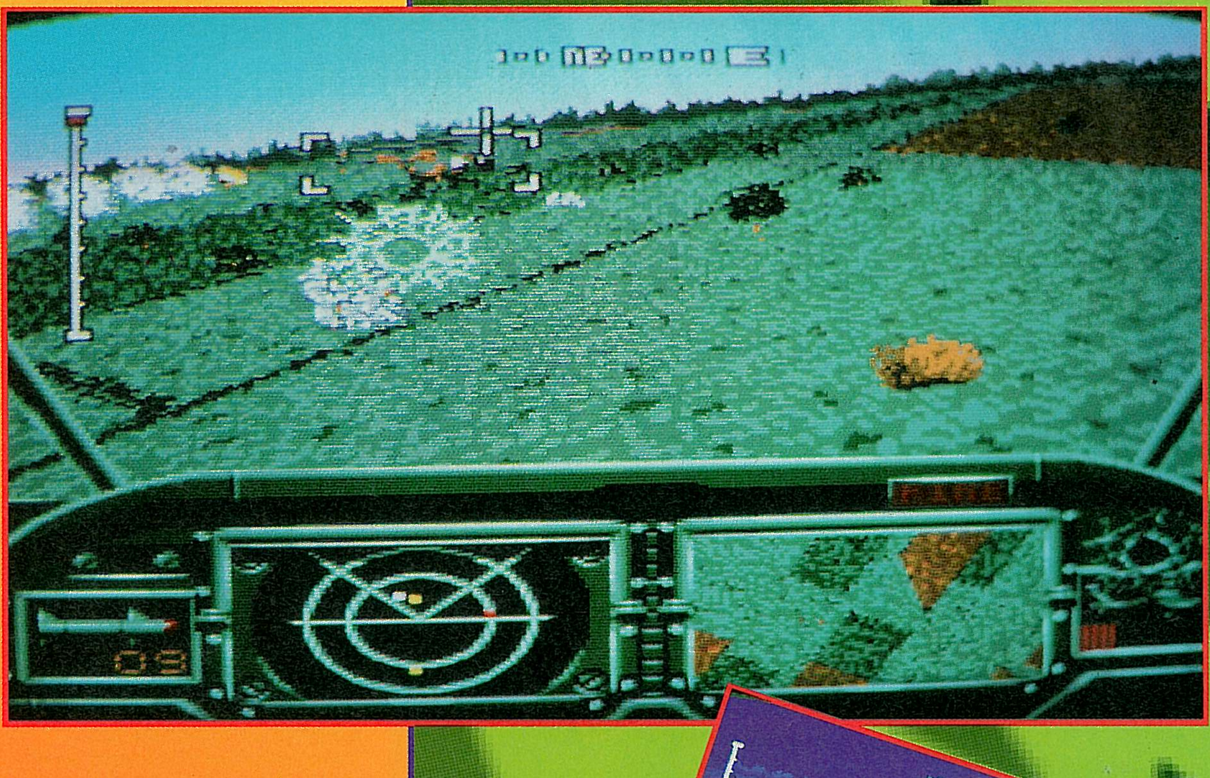
Mientras sucede todo esto en el CD la banda sonora respalda la acción con bombardeos impresionantes y música chillona de guitarra. El músico de Core, Martin, ha hecho mucho para darle al juego aún más potencia si cabe con sus super bandas sonoras. ¡Algunos de nuestros compañeros tuvieron la oportunidad de escuchar esta música y se quedaron realmente impresionados! Además los propietarios de un Mega-CD deberían estar preparados para explosiones y tronar de armamento y buscarse algún altavoz para reforzar su preparación para Thunderhawk. ¡Aquí hay cosas que debéis oír, podemos asegurarlo!

Thunderhawk está preparado para ser presentado en América como el próximo juego estrella para Mega-CD.

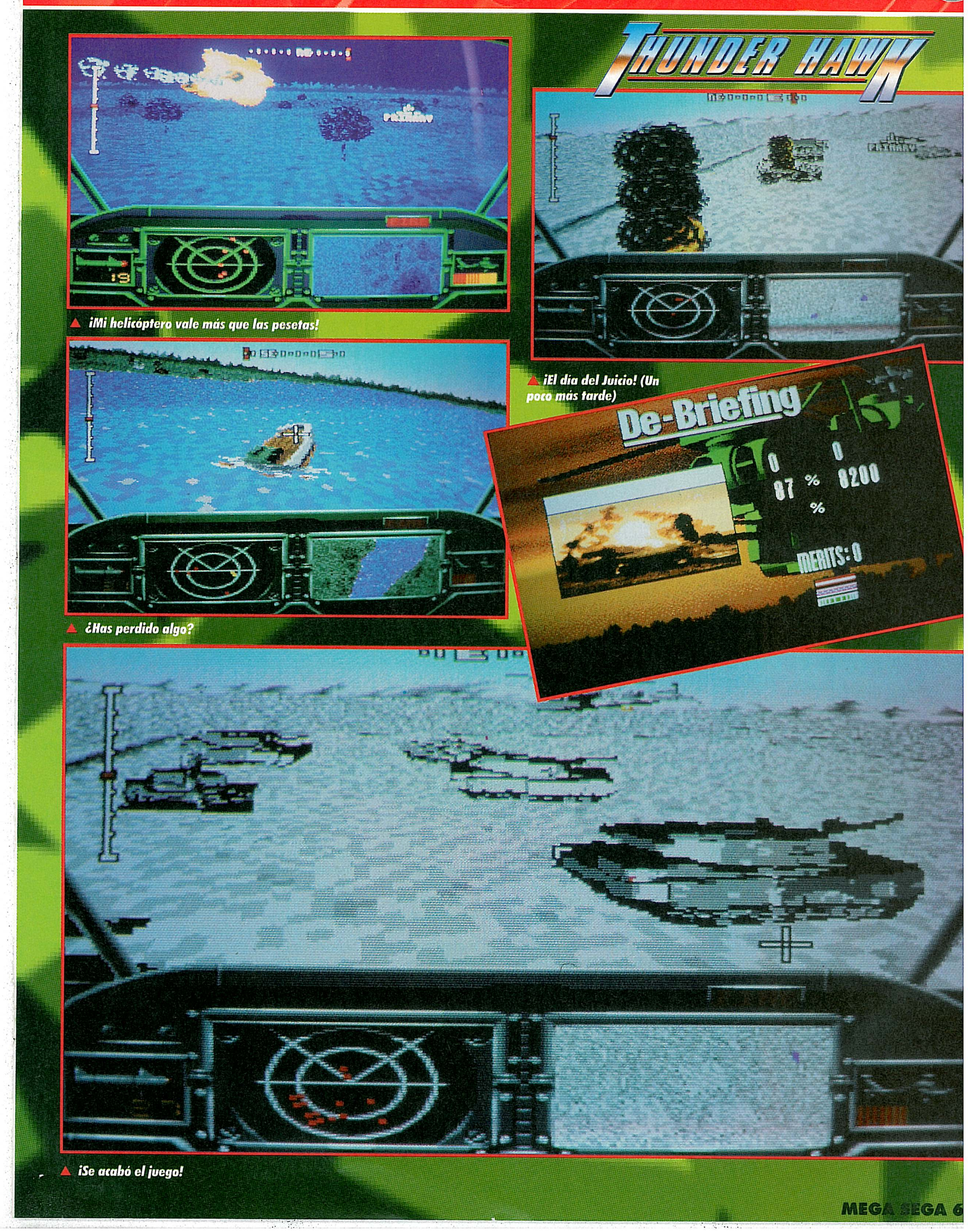
No nos sorprendería si la situación se repitiera en Europa cuando se lance en Septiembre. Japón tiene Konami y Capcom y parece ser que Core se está haciendo con el mercado europeo para Mega Drive con éste y otros títulos que serán lanzados la próxima temporada. La expectación es incontenible, pero afortunadamente, estamos tan solo a un paso de un artículo más extenso. Paciencia.



▲ ¡Veamos que tenemos a la izquierda! Humm...



▲ ¡Se armó la gorda!



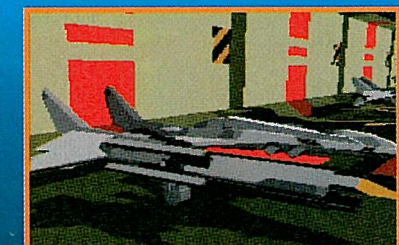
¡Mi helicóptero vale más que las pesetas!

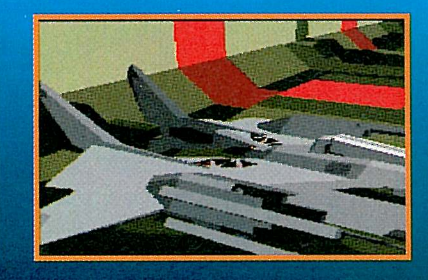
¡El día del Juicio! (Un poco más tarde)

¿Has perdido algo?

¡Se acabó el juego!











SILP



Dales cuatro estrellas, coliflor de mi alma.

El Mega-CD de Sega se va a ver sobrecargado a finales de año. Echa un vistazo al impresionante ThunderHawk (cuya preview también aparece entre estas páginas). Además para esas alturas del año también se prepara el lanzamiento de Silpheed de Sega, votado (aunque no oficialmente) como Juego del Año en la muestra CES de enero que se celebró en Las Vegas.

Este juego no es más que un matamarcianos de diseño similar a la veterana máquina de monedas Gala-xian. De todas formas, el juego está repleto de sorpre-sas, como armas de más y unas habilidosas legiones de sprites enemigos que están esperando a hacer su agosto con tus tropas. Para añadir salsa al asunto, hay una serie de superarmas de calidad superior que te dan la posibilidad de destrozar alienígenas de un modo más efectivo.

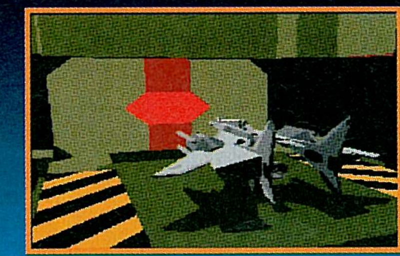
Hay dos modos de juego básicos. En los niveles espaciales, la acción tiene lugar entre enormes estructuras espaciales. Hay veces en las que vuelas en el interior de estos enormes cruceros y te encuentras con que los marcianos están dentro.

El segundo conjunto de escenarios lo constituyen los planetas, que muestran algunos de los gráficos más impresionantes que nunca hayamos visto. Más de 500.000 polígonos, estructurados en fractales para ofrecerte unos

¡Mamaaaa!











▲ ¡Entra en la pista y mueve el esqueleto!

▲ ¡Detalles del programa vacacional!

HEED

▲ Ardientes pisc de pasión, supon

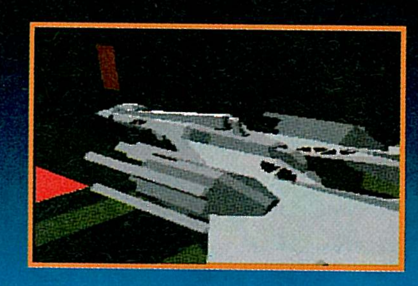
paisajes montañosos que tiran de espaldas. Aunque los gráficos son diferentes, la acción básica del juego (el combate) es tan intensa como la interior.

Sega nos ha cedido galantemente una muestra del juego, y toda la tripulación de MEGA SEGA se quedó con los ojos como platos. El juego presenta una serie de gráficos poligonales que dejas fuera de combate a máquinas como Starblade y Winning Run (aunque no llega a la categoría de Galaxian III.

La verdad es que es una experiencia visual que te puede dejar tarumba, ¡todos esos destructores volando, y legiones de cazas enemigos en ese espacio fotónico! Nos parece que Silpheed va a ser una compra indispensable para todos los poseedores de un Mega-CD, estáte atento a la aparición de una crítica completa en tu revista favorita (MEGA SEGA, por supuesto).

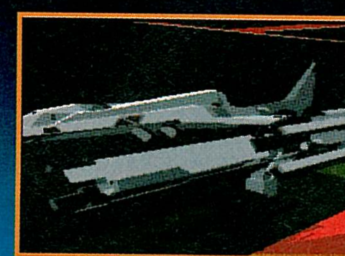


▲ Disparando en el espacio por vicio y beneficio...













Es posible eliminar a Streets of Rage II del dium como mejor juego combate para gadrive? Está claro que ocom piensa que así es, y tende probarlo con el zamiento de Final Fight , una perfecta versión en ade de la máquina de nedas.

No es que el argumento ga alguna finalidad, pero centra princi-palmente en e Haggar, el alcalde de tro City, el cual ha estado ibiendo ofertas de orno de la banda Mad ar, que pretende ntrolar Metro City con ggar como marioneta, o hasta ahora todos sus entos han sido fallidos. mo consecuencia, los embros de Mad Gear, e están locos, raptan a la a de Haggar, Jessica. hora se dedican a antajear a Haggar para rar sus diabólicos opósitos!

Haggar decide que eno está lo bueno y icita la ayuda del amante Jessica, Cody, y de su igo Guy que también ne cierta amistad con a. Los tres juntos se caminan a rescatar a sica, pero a lo bestia, rrullando por Metro City, eando a los siete embros de Mad Gear sta llegar al cuartel neral de Berger ¡el líder la banda!



▲ Le está dando una somanta de tortas bestial

ACTORES DE CARACTER

Al contrario que la versión SUPER NES de Final Fight, la versión Mega-CD ha incorporado tres personajes del juego de arcade original, además de incluir acción para dos jugadores! ¡El perfil de cada jugador se incluye en esta preview!

CODY

OCUPACION: LUCHADOR/CHULO
ALTURA: 1,85
PESO: 86,2





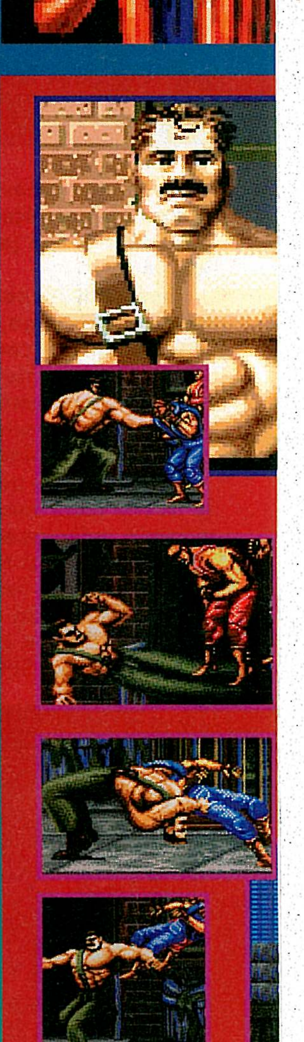


Cody es un artista en las artes marciales, y también disfruta con los cuchillos. Mientras que otros sólo los lanzan a sus contrarios, Cody es capaz de pegar cuchilladas, lo que suele ser más doloroso que un simple puñetazo. Otra ventaja de Cody es su velocidad, que le permite evitar más ataques que Haggar así como golpear más deprisa.













¡QUE PICARONES!

Hace un momento (mientras US Gold estaba convirtiendo el juego a Amiga) nos hemos dado cuenta de que la máquina tragaperras, esconde un modo "picante", en el que Jessica pierde la mitad de la ropa y algunos de los espíritus femeninos son algo más... ejem, provocativos. ¡Este modo "picante" se incluye en la versión Mega-CD! Como siempre ocurre con los productos japoneses (de cualquier tipo), no puede faltar el toque que los caracteriza. ¡Estamos completamente seguros de que nada de esto aparecerá en la versión oficial europea!



▲ *Guy se enfrenta con un mamarracho llamado Sodom en es captura del segundo nivel.*

HAGGAR

OCUPACION: Alcalde/ ex luchador de Wrestling
ALTURA: 2,05 cm
PESO: 136 kg

Haggar es un exluchador, que se retiró para convertirse en alcalde de Metro City. Ahora ha salido de su retiro y resulta asombroso contemplar sus potentes ataques y sus llaves de lucha libre.





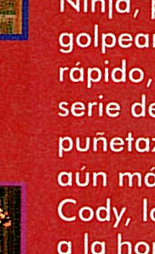


GUY

OCUPACION: NINJA
ALTURA: 1,76
PESO: 72,68

Guy es un maestro Ninja, por lo que puede golpear increíblemente rápido, y ofrecer una serie de demoledores puñetazos y patadas. Es aún más rápido que Cody, lo que resulta útil a la hora de iniciar un ataque.













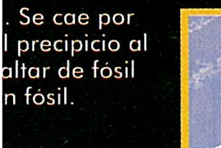




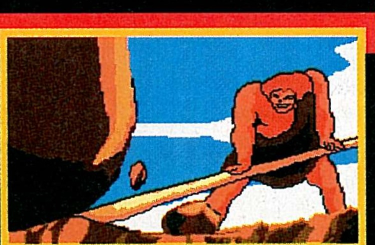
TIME G

LA EDAD DE PIEDRA

ime Gal está empeñada en mostrar sus múltiples ualidades. Nada, salta, dispara, y cabalga en amuts. Aquí tenemos otra serie de tomas de sus venturas.



30000BC



. Time Gal ega a un lató vacío, n darse uenta de que n cavernícola a observa.



. Se cae por l precipicio al altar de fósil n fósil.



. Desde la ama de un rbol, ve un ronco flotante se dirige a a cascada.



. De nuevo n tierra firme e ve en una mboscada el leardental.



. Usando un rbol caído omo rampolín se ncarga de os erodáctilos on su pistola áser.



. Por último, uando terriza, de un olpe se eshace del omité de ienvenida.

El tintineo de una risa diabólica resuena en las espirales del tiempo, pues otro tirano loco espera dominar la tierra. A pesar de estar preso en una estupenda celda de seguridad, el diabólico doctor BlondBeard ha logrado escapar, y se las ha arreglado para encontrar una cápsula del tiempo que alguien ha aparcado descuidadamente en una zona destinada a los megalomaniacos.

Presa de la locura, el doctor amenaza con mantener la tierra bajo el yugo de la historia con su máquina del tiempo, a menos que nuestra heroína (me encantaría disfrutar de un peinado así), Time Gal pueda alcanzarle en 4002AD y devolverle a Broadmoor. De todas formas, las fluctuaciones en el tiempo giran sobre sí mismas (o algo así) y la mantienen detenida en los momentos más inoportunos, justo cuando ha situado la pierna en el siguiente punto de salto. ¡Otra estupenda cabriola de Wolfteam!



ZONA INTERACTIVA

Conocer los límites de tiempo en Time Gal es un factor de importancia. Tu parte en el proceso se limita a seguir las indicaciones que aparecen en pantalla. Se muestran de dos maneras. En el marco externo de la pantalla hay cuatro globos, uno para cada dirección del joypad. Si uno de éstos se ilumina, indican que has de moverte; si todos ellos se encienden a la vez es que has de pulsar un botón. En el interior del marco también se muestran pistas para los siguientes movimientos, cuando los objetos son dorados.





GAL

▲ Escúchame de una vez. Mis perros no tienen nariz... Ah, que ya lo sabías...

▲ Time Gal intenta escapar antes de que la huelan.

▲ Oh no. ¡No me he depilado las axilas!



◄ Me gustaría salir volando. Por favor, ayudadme...

UNA VELA EN EL CAMINO

Las muertes de Time Gal son lo más destacable del juego. Estas van desde lo más extravagante a lo morboso, pero siempre son impresionantes. Aquí tienes:

1941: Time Gal se olvida de esquivar un avión de propano, muerte a lo Moulinex.



50: Parece que esto guarda relación con un muro de piedra.



90.000 A.C.: Después de discutir con un dinosaurio Gal siente el peso de la derrota.



1588 (1): Se trata de Time Gal actuando como mujerbala.



90.000.000 A.C.: Time Gal encuentra que el agua está algo fría.





1588 (2): Justo cuando creías que era más seguro volver al agua... ¡no lo es!

THE NINJAWARRIORS
PUSH START BUTTON
TAITO
© TAITO CORPORATION 1993
ALL RIGHTS RESERVED

NINJA WA

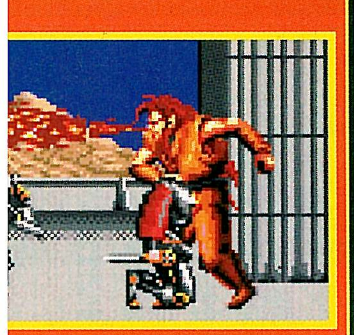
Abraham Lincoln, George Washigton, Ronald Reagan y por supuesto , Bill Clinton. Los presidentes americanos siempre han sido conocidos por su, ehm, honestidad e integridad...uhm,¡hasta que el malvado Banglar vino!
Una vez que accedió al cargo, se propuso convertise en el presidente de todo el mundo! Comenzó en casa, tomando el control de las alcantarillas. Usó el dinero de las drogas y la prostitución para encumbrarse firmemente en la presidencia, disoviendo el congreso y asesinando a todo aquel que estuviese en su contra. Ahora, con los EE.UU. bajo su control, ¡es sólo una cuestión de tiempo antes de que se haga con el control de todo el mundo!
Es cuestión de un inventor solitario que esto no llegue a ocurrir. Usando sus camaradas de la resistencia para suministrarle los materiales necesarios, ha diseñado y construido dos robots con fuerza sobrehumana y el espíritu místico de los Ninjas! De cualquier modo, necesita un humano cualificado que controle sus creaciones. Ahí es donde tu (y por supuesto, tu compañero inseparable en modo de dos jugadores) tomas partido.
Tienes que usar tus habilidades con el joypad para guiar al ninja a través de niveles con desplazamiento que configuran las defensas del presidente, ¡y asesinarle! Fácil ¿eh? ¿o no?



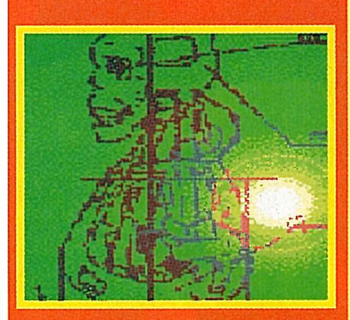


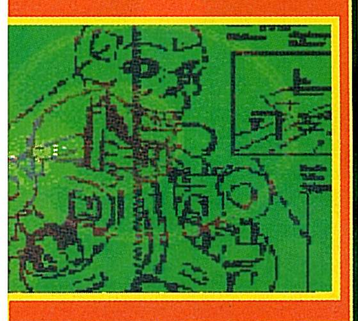
Bueno, muy agradecidos al chico de las fotos, por hacernos unas capturas de un juego tan aburrido como éste. ¡Vaya tio! ¡Vaya foto! Deslumbrante.

STRIP TEASE



Los ninjas-robot comienzan el juego disfrazados como auténticos maestros de ninjitsu, sólo su ruda animación al andar pone de manifiesto sus origenes robóticos. De cualquier forma, a medida que el juego se va desarrollando, los ninjas sufren heridas de guerra que les arrancan jirones de sus ropas, y dejan expuestas sus metálicas cachas.





A ESTE JUEGO PUEDEN JUGAR DOS

Ninja Warriors es virtualmente idéntico en términos de juego al arcade original, lo que significa que dos jugadores pueden enchufarse a la consola simultáneamente y divertirse... más o menos. El juego se hace mucho más pesado porque sólo tienes que vértelas con la mitad de enemigos y no hay interacción entre los jugadores, hagan lo que hagan. Bah!

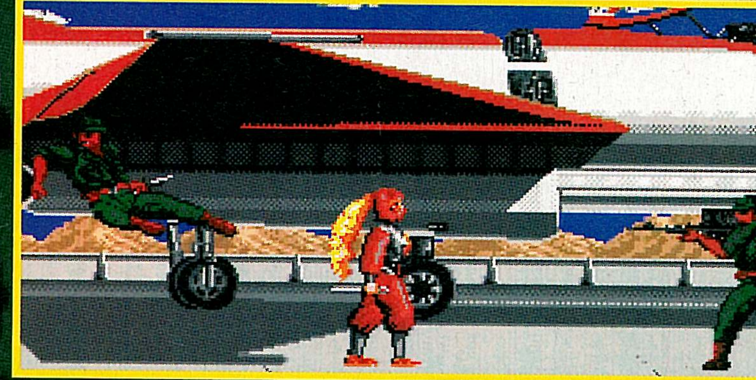
ACCION DE LA ESTRELLA DE LA MUERTE

Los ninjas son muy conocidos por su habilidad con las llamadas shuriken o estrellas de la muerte. Por lo tanto no puede sorprendernos que nuestros colegas ninjas-robot tengan habilidades parecidas. Comienzan el juego con treinta de estas armas arrojadizas y son capaces de conjurar cinco mas magicamente después de medio minuto desde que se les hayan terminado. El mejor empleo de los shurikens es a larga distancia, usando una espada ninja para eliminar a los desgraciados más próximos. Se necesitan dos estrellas de la muerte para matar a un soldado típico de a pie.

MILLONES DE CHICOS MALOS

El malvado presidente tiene acceso obviamente a una brillante máquina de clonación que le permite reproducir varios miles de soldados y perros idénticos. Como puedes suponer, esto generalmente desemboca en una grave falta de variedad en la línea del juego, de los sprites enemigos. De todos modos, en los niveles superiores del juego se introducen algunos tipos nuevos de enemigos para complementar las hordas clónicas, incluyendo robots y faquires tragafuegos.

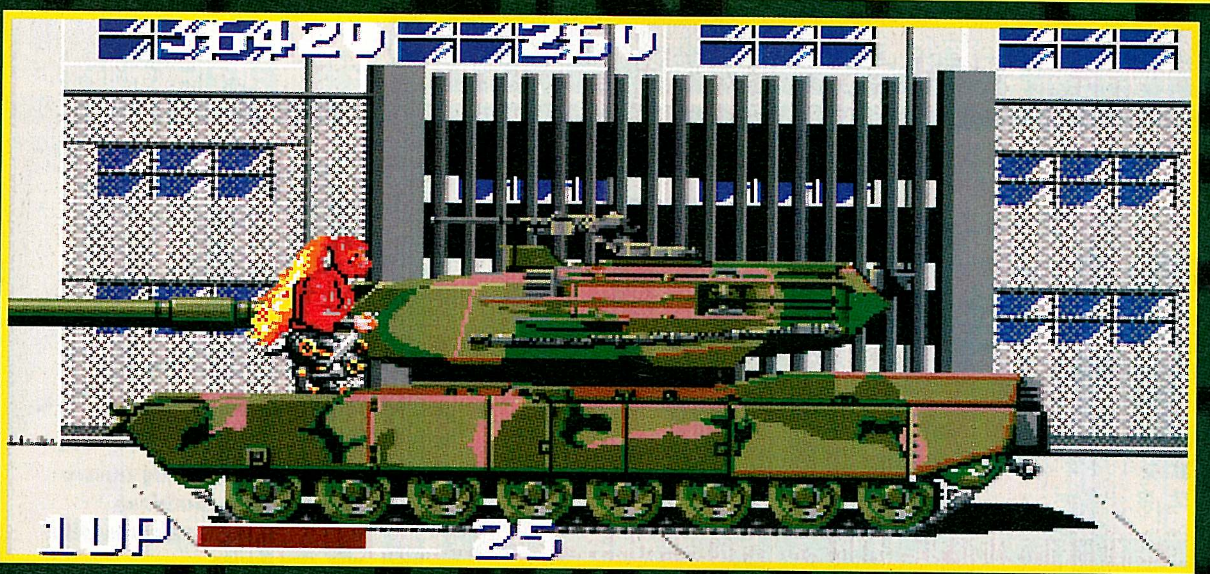
RRIORS



▲ ¡Vaya! Parece que me van a reventar la cabeza.

LA MEJOR DEFENSA

Mantén apretado el botón de acuchillar y tu ninja entrará en posición de defensa. De algún modo, al cruzar sus cuchillos ninja se las apaña para protegerse de cualquier tipo de ataque que las legiones de enemigos pudieran inflingirle, a pesar de sus intentos. La única manera del enemigo para romper su muro defensivo es disparándole un balazo o echándose encima de él, sin compasión.

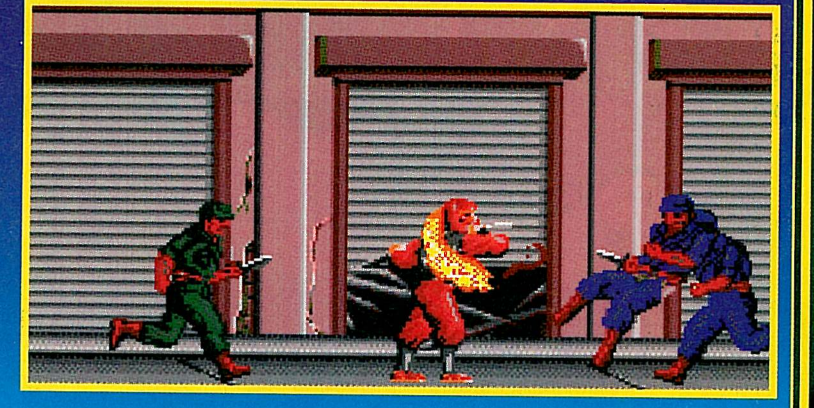


▲ ¡Hay que ver el pedazo de tanque que los caballeros Ninjas son capaces de despachurrar sólo con sus manitas! Como para discutir con ellos...



POP ESPECTACULAR

En la pantalla inicial hay una opción especial llamada ZUNTATA que revela un poco más acerca de los orígenes del juego. De cualquier modo, la introducción pronto se transforma en una triste muestra de "video pop". En esta orgía audiovisual, el jugador es obligado a escuchar los desatinos de los compositores durante una de sus venas artísticas (o esto es lo que parece). ¡La música que hará a tus caderas moverse es el tema principal! ¡Olvídate de los 40 y la MTV, ahora tienes la vibrante banda sonora "en vivo" en CD de Ninja Warriors!



▲ Una vez más, la emoción embarga a nuestro héroe al deshacerse de otro hortera con pijama azul. ¿no les gusta el rojo, o que?

▼ Bueno, ¿nos lo jugamos a las chapas?



THE ADVENTU
WILLY BEA

a vida puede ser muy dura cuando no eres más que un mocoso, no tienes más que preguntárselo a Willy amish, que desde su bautizo ha de cargar con un mbre tan estúpido como su apellido.

En el momento en el que nos unimos a él en su opio juego, nos damos cuenta de que se encuentra en aves apuros. Bueno, lo más probable es que tú te contrarás en la misma situación en caso de que tu rana ascota saltara desde tus hombros y le descolocase el eluquín al director, justo antes de acabar el curso. Como podrás imaginar, Mr. Frick (el director) no se siente masiado satisfecho con las circunstancias, y como nsecuencia, te abre un expediente y quedas detenido, dia de fin de curso! iAAAiiiieeeeeh!

Lo que menos le importa a Willy es el tener que edarse en el colegio. Si en su casa se enterasen de la uacion, lo más seguro es que terminase en una ademia militar, en lugar de en un estupendo instituto mo sus compañeros. ¡Willy necesita de TU ayuda! Es cesario que controles a Willy y te asegures de que ese dioso informe nunca llegue a su casa, y la verdad es que trata de una ardua tarea. De todas formas, comienzas partida con ventaja. Sigue en tu poder el estupendo jerto capilar de Mr. Fricks...

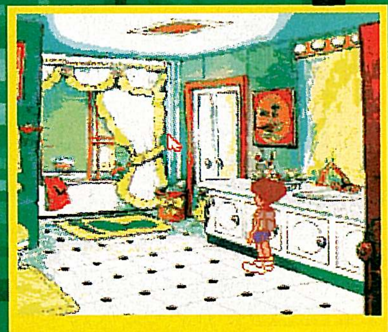


SUPER SPACE K'NOIDTRIX

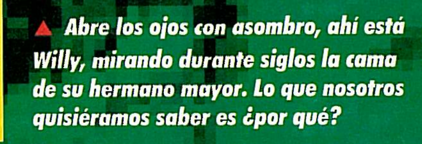
En el interior de la habitación de Willy te puedes encontrar con este "chulísimo" disparador espacial. Se trata de un juego dentro de otro juego y por lo viso es uno de los juegos de arcade favoritos de Willy. Básicamente, es un cruce entre Super Space Invaders, Arkanoid y Tetris (como habrás podido deducir a partir del nombre del juego). Bloques que caen del cielo y que has de reventar lo antes posible. Si no lo haces, al llegar a tierra irán formando muros. En caso de que lleguen al techo, el juego habrá terminado. Afortunadamente, puedes aumentar la potencia de disparo para lograr tu objetivo. Willy espera ser todo un as en este juego y llegar a convertirse en el rey de los campeones de todos los tiempos.







▲ **Pues sí, una bonita captura para tener que escribir un comentario de 18 palabras sobre ella. Qué ilusión.**



▲ **Abre los ojos con asombro, ahí está Willy, mirando durante siglos la cama de su hermano mayor. Lo que nosotros quisiéramos saber es ¿por qué?**

AQUI TIENES A LOS CHICOS

The Adventures of Willy Beamish ofrece multitud de interesantes personajes. Aquí te ofrecemos una rápida selección.



WILLY BEAMISH: Aquí le tienes, fíjate bien porque eres tú.



BRIANNA: Un nombre de lo más adecuado para el comportamiento de esta cría. Hermanitas, ¿verdad que son todas repugnantes?



URES OF AMISH

PALABRAS E IMAGENES

Puedes entablar una conversación en cualquier momento con cualquiera de los personajes del juego. No tienes más que seleccionar el icono apropiado y pulsar sobre uno de los personajes, y ya podrás comenzar a hablar. Las opciones de diálogo de Willy se muestran en una casilla. Puedes "pensarte" cada frase pulsando A. El botón B la escupe. El enfoque de "pensamiento" es una buena idea, porque a veces dios sabe lo que puede pasar si uno no piensa.



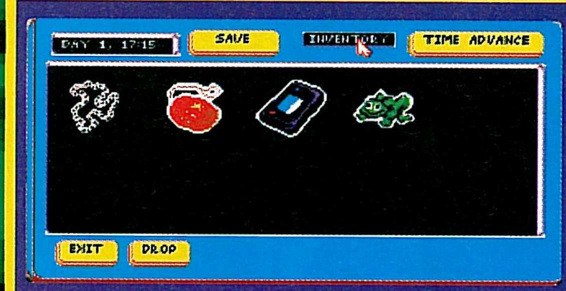


LA ENFERMERA: Toda la escuela se vio presa del morbo en cuanto ella entró. Puede que tenga algo que ver con su forma de acercarse a la medicina.



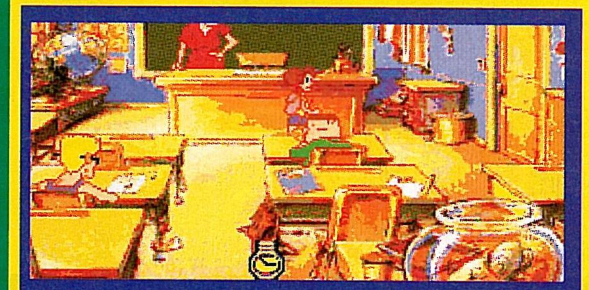
CARMINE: El chulito que hace sus pinitos en la delincuencia juvenil.

ACCION DE INVENTARIO



Willy siempre lleva a cuestas una enorme mochila, incluso durante las clases. No es de extrañar que sea ahí en donde guarde todo lo que es de utilidad, como su maquinita Game Buddy (c), su yo-yo, y desde luego su amiguita anfibia, Horny (Salida), la rana (sí ese es su nombre. No tenemos idea de la razón por la que se le bautizó con ese nombre).

SALIDA EN MASA



Willy Beamish ha de seguir un horario de lo más estricto. De todas formas hay veces en las que no hay demasiado que hacer. Es entonces cuando se activa el modo de avance temporal. Una vez que se ha seleccionado, el contador pasa al siguiente acontecimiento de importancia, por lo que el jugador se ahorra mucho tiempo.

Cuanto más avances en el juego, a más personajes conocerás, como Mr Fricks. El director del colegio, el archienemigo de Willy, ¡en cuya mano está el que Willy pase su adolescencia en una academia militar! Pero tampoco pierdas de vista a papá, ¡procura asegúrarte de que el informe nunca llegue a su poder!



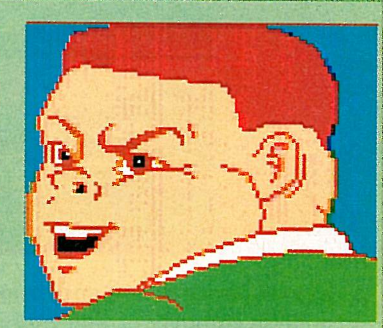
MAMA: Un estereotipo doméstico norteamericano, el primer sitio en el que te puedes encontrar a mamá es haciendo la cena en la cocina.



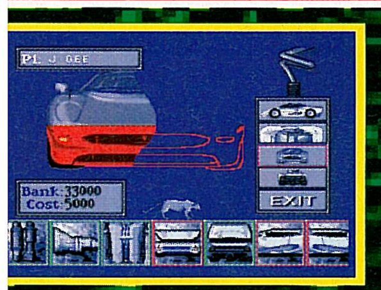
PAPA: Empeñado en que Willy haga la carrera militar, papá hace que las cosas resulten difíciles desde el principio...



Sta. GLASS: La evidencia de que el retiro obligatorio habría de instaurarse para aburridos profesores con voces inaguantables.



CHUBBY: El típico colega gordi que disfruta de aceptación social porque da asco a todo el mundo.



LA TIENDA DE REPUESTOS

l final de cada carrera, es el omento para la parte más olorosa de la carrera; ver como a quedado tu precioso equeñin, despues de chocar con dos esos conductores de eiscientos e inocentes spectadores. En la tienda de epuestos podrás encontrar trozos e chapa y chasis, neumáticos, rotecciones, motor, y frenos. Las artes que aún funcionan se uestran en verde, y las efectuosas (o inexistentes) en ojo chillón. Tampoco tienes finitos recursos para reparar el oche, de hecho ¡tienes que vertir lo que ganas por carrera n reparaciones!



El Jaguar XJ220 fue presentado en la Exposición del Motor Británica en Octubre 1988. De este modo, este super potente coche de serie se convirtió en el cuatro ruedas más rápido del mundo durante algunos años. Por descontado que este pequeñín estaba fuera del alcance del bolsillo de cualquier aficionado al automovilismo, pero no puede evitarse que la gente siga soñando con él.

Ahora, alguien en aquella exposición de coches debía ser lo suficientemente afortunado para trabajar en Core Design, ese estrafalario grupo de programadores de Derby. Su fértil imaginación ha debido visualizar esa bala plateada compitiendo en las mejores pistas del mundo, contra las máquinas de mejor rendimiento del mundo. Y luego probablemente pensaron en la MegaDrive y decidieron ponerlo todo junto.

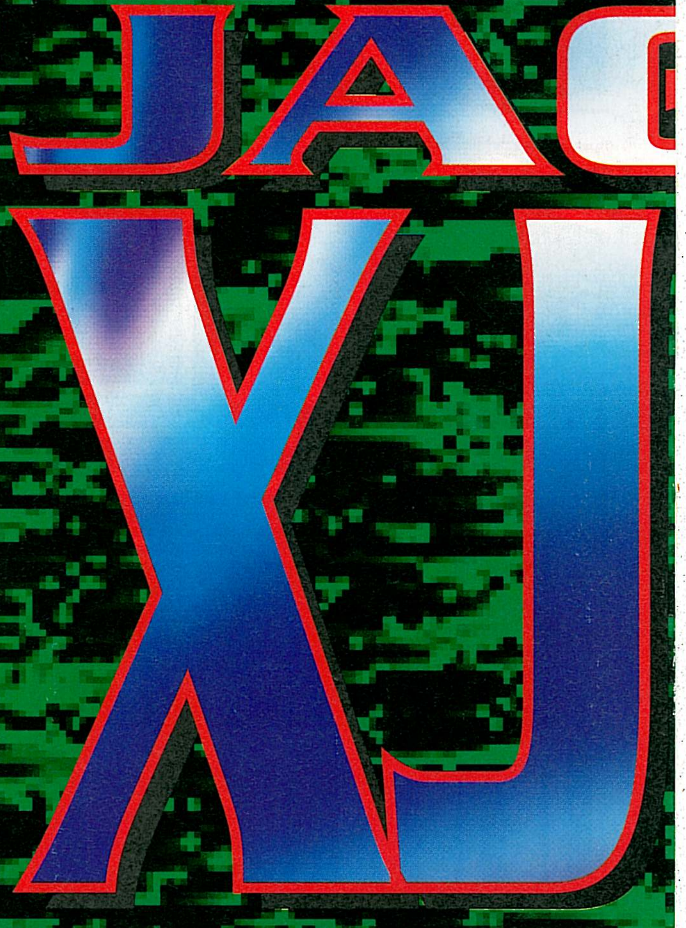
Pero ahora los propietarios de una Sega tiene su propio vehículo turbopropulsado, con forma de Jaguar XJ220, y la nueva potencia de Mega-CD ha hecho el sueño de Core una realidad. Se trata de un simulador de Jaguar con un realismo fantástico debido a sus sprite escalables. Tienes el motor a punto y toda un legión de mecánicos a tus órdenes y por supuesto, equipo de radio con CD en el coche. De modo que pisa el acelerador y exprime tu CD.





MIRA Y APRENDE

Cinco cosas que probablemente no sabes sobre el Jaguar XJ220:
1. Una unidad nueva cuesta 75.000.000 ptas (sí, sí, es lo que parece, setenta y cinco millones de cucas).
2. De 0 a 100 Km/h en 3.8segundos.
3. Tan sólo se han fabricado 350 unidades.
4. Reponer uno de los numáticos traseros te cuesta 160.000 pelas.
5. El motor rinde 542 caballos de potencia a 7000 revoluciones. ¡Ughf!



DOBLE PERSONALIDAD



Jaguar ofrece acción para uno o dos jugadores. Para que dos jugadores puedan competir se ha creado una pantalla doble. Las carreras Grand Prix tienen lugar con otros 18 competidores más, de modo que los Jaguar luchan por el triunfo como cualquier otro. La pantalla es mucho más lenta cuando está partida en dos, como era de suponer.

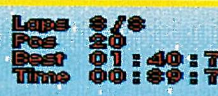
ELITE MUNDIAL

Están disponibles dieciseis pistas distintas a lo largo del mundo en el menú del juego. Cuando se selecciona alguna de ellas, para una sola carrera, o como parte de un recorrido, se ofrece un plano del circuito, así como sus correspondientes especificaciones: longitud, estado de la pista y mejores tiempos. Los distintos paises exhiben sus características: Mónaco es montañoso, en Inglaterra siempre llueve y España... ¡bueno España es diferente!









Bueno es un muñeco de nieve ¡realmente grande!



Recuerdo que ayer nos metimos en el tunel...



JAGUAR XJ220

SONIDO DIGITAL

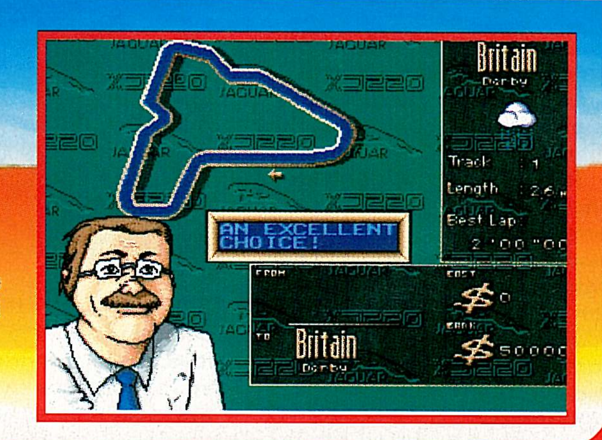
Uno de los beneficios de correr en un CD-ROM se hace más evidente a la hora de escoger la música. Jaguar tiene una estupenda configuración CD, con cinco distintas bandas sonoras a lo funky para elegir. Puedes decidirte por una de ellas al comienzo de cada carrera, será tu música de fondo.





CONSTRUIR CIRCUITOS

Una de las características más enrolladas del juego es la posibilidad de editar una pista propia, que te da libertad absoluta para crear circuitos Grand Prix a tu gusto. Conseguir tu peor pesadilla de asfalto es posible desde sólo un par de menús de iconos, controlando la longitud, pendiente, curvas y luego presentando una lista de objetos que pueden colocarse a los lados de la pista. Los esfuerzos pueden salvarse en el Mega-CD.



NIGHT TRAP

Para la mayor parte de la gente la vida es un rollo, excepto ara todas esas enfermizas chicas enuinamente americanas, con us brillantes dientes blancos y us gafas siempre rosas. Pero ara las cinco compañeras de ight Trap, una buena patada en trasero es lo que sienten uando una fiesta nocturna se onvierte en la peor de sus esadillas.

Las cinco mujeres en cuestión staban lavando sus medias uando fueron invitadas a una esta nocturna en honor de su ueva colega, Sarah Martin. De ualquier modo, a su llegada a la estartalada mansión la opinión eneral es que los amigos de arah eran un poco "raritos" pero omo desaparecieron poco espués de que ellas llegaran, ecidieron no preocuparse más or ello, especialmente porque staba allí un primo de Sarah, ony, para tontear.

De cualquier modo, la casa de s Martin ha estado bajo la bservación de el SCAT (Sega ontrol Attack Team) desde que s cinco bellezas han esparecido sin dejar rastro. Han revisado la bodega y abrán podido resolver el isterio, dado que los Martin son n realidad vampiros que ecesitan una ración de sangre oven, y ahora Sarah ha traído lgunos especímenes specialmente sabrosos para la erienda?

Los agentes del SCAT han egistrado la casa y han ncontrado cámaras ocultas, e teligentes trampas en ocho de s secciones de la casa, todas ctivadas por una unidad de ontrol en el sótano y protegida or un código de entrada. Los gentes han conseguido tender n cable en el sistema que te ermite controlar las cámaras y s trampas ocultas como agente filtrado del SCAT en la casa.

Tu misión es proteger a las eñoritas atrapando a los orrobles ogros chupasangres, los rvientes de los Martin, que han vadido la casa, y deshacer el lan de los Martin, supervisando odas las habitaciones y anteniendo los ojos bien biertos. Buena suerte, ¡la ecesitarás!

LA SANGRE EN VINO

Para ayudarte en tu búsqueda en la casa del terror hay una cantidad de agentes del SCAT ocultos, incluyendo la voluptuosa Kelly (conocida como Kimberly en la serie 'Arnold') que figura como una de las descerebradas rubias. Estos agentes diseminados por el juego proporcionan diversiones, dan pistas, o son capturados. Un agente en particular, que parece la Rambo en versión CD, entra en la casa armado hasta los dientes, da un par de vueltas y es capturado por los sedientos ogros. El método de los ogros para capturar es rodear a la inocente víctima, taladrarle la nuca y colgarle cabeza abajo en un armario con tubos por todos lados chupándole la sangre vital y embotellándola, ¡ñam, ñam!

¡Eh! Yo siento un gran respeto por esta comunidad de monstruitos, ¡en serio!





▲ *¡Oh, guau, me encanta tu casa!*



▲ *Mmm... esta no es la 215*



DORMITORIO: Hay una trampa bajo la ventana que está junto a la entrada del baño y una de mis favoritas, el armario se mueve y arroja al individuo en la cama, que se mueve rápidamente estampándolo en la pared.



COCINA: La trampa está en el suelo junto al armario grande que arrastra al enemigo al olvido y luego vuelve a cerrarse.



Ocho habitaciones en el hogar de los Martin están equipadas con cámaras de seguridad para tu constante supervisión y para poder actuar contra las fuerzas demoníacas, Hall One, Hall two, Kitchen, Bedroom, Entryway, Driveway, Living Room y Bathroom. Presionando START y estudiando el plano de la casa, pronto aprenderás que habitaciones van a dar a otras de modo que si necesitas perder a un vampiro en algún punto siempre puedes intentarlo en la habitación siguiente. Pero algunas zonas en las habitaciones, las zonar grises, no pueden verse con la cámara de modo que el enemigo puede apañárselas para meterse en ellas y hacerte creer que les has perdido.

UNA HABITACION CON VISTAS









▲ *¡Hey! ¡No me pongas tus manazas encima!*

DISTINTAS MUERTES

Todas las trampas tienen asociado un sensor que detecta cuando hay algo en su rango de acción. Cuando el sensor se mueve a la zona roja, presiona B inmediatamente para capturar al intruso. No es posible atrapar a cada ogro por separado porque no se acercan por la trampa o porque ya saben donde está, al ver a un compañero eliminado, y lo evitarán a conciencia. Cada una de las ocho habitaciones tiene una o dos trampas, y para hacerte las cosas más fáciles aquí te presentamos un resumen:

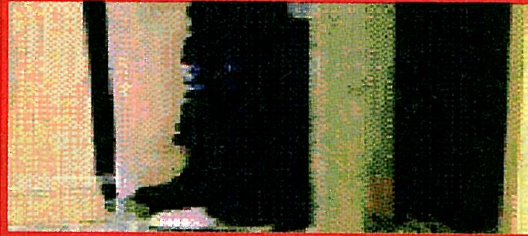


CAMINO: Hay una gran trampa en el tejado que catapulta a los indeseables por el aire hasta los arbustos cercanos, mientras que hay otra que lo qu hace es absorber al intruso a su perdición.

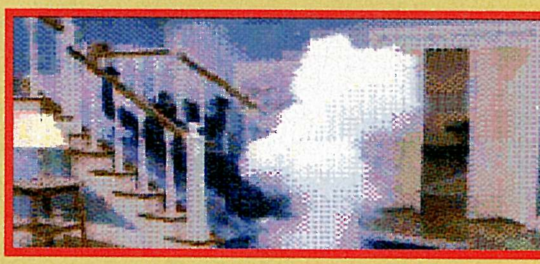


RECIBIDOR 2: Vaya sorpresa, otra puerta trampa arriba en las escaleras y una lámina de cristal que bloquea la puerta y se ve atrapado con un gas tóxic





BAÑO: La pared que hay junto a la ducha se ab y se balancea para atrapar a sus víctimas, y hay otra puerta-trampa un poco más allá.



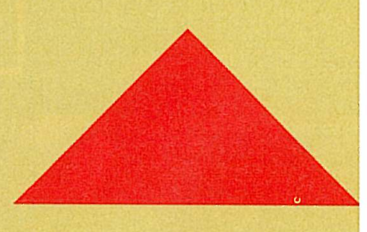
VESTIBULO: Una de las trampas está situada en las escaleras y lo que hace es tranformar el tramo completo en una resbaladiza pendiente, de modo qu el pobre infortunado va a parar al suelo. También ha otra trampa en la puerta junto a la ventana.



RECIBIDOR 1: Esta es una trampa especialmente elaborada justo en la puerta de atrás, una vez activada, se abre una pared mientras la otra pared empuja a la víctima a la consiguiente grieta.



SALA DE ESTAR: La primera trampa es otra puerta justo al otro lado del sofá, mientras que la segunda se dispara con la estantería que se mueve y atrapa al enemigo.



PISTAS

Hey, todavía recuerdo los tiempos en los que me nombraron el rey del monopatín en mi barrio, y tenía que llevar todos esos protectores para no acabar hecho papilla. La verdad es que resultaba bastante incómodo, por que ya teníamos suficiente protección con nuestros pantalones de campana, y los correctores dentales. Pero los tiempos cambian, y por lo visto los skaters se están viendo acosados por la ley, por lo menos en Madrid. Lo que quiero decir es que no se les permite circular por las carreteras, ni cogerse a los coches, ni cosas por el estilo. Lo siguiente será prohibir la práctica de este deporte los domingos por la mañana (el Día del Señor). ¡Ja, ja, ja! Pues bien, Carlota Fernández Rubio, que por cierto no nos ha enviado su dirección, nos manda una maravillosa palabra clave para este juego de Electronics Arts. Teclea 0JZ342EG8009AP029B610DM1200X.

ROAD RASH II

Hey, todavía recuerdo los tiempos en los que me nombraron el rey del monopatín en mi barrio, y tenía que llevar todos esos protectores para no acabar hecho papilla. La verdad es que resultaba bastante incómodo, por que ya teníamos suficiente protección con nuestros pantalones de campana, y los correctores dentales. Pero los tiempos cambian, y por lo visto los skaters se están viendo acosados por la ley, por lo menos en Madrid. Lo que quiero decir es que no se les permite circular por las carreteras, ni cogerse a los coches, ni cosas por el estilo. Lo siguiente será prohibir la práctica de este deporte los domingos por la mañana (el Día del Señor). ¡Ja, ja, ja! Pues bien, Carlota Fernández Rubio, que por cierto no nos ha enviado su dirección, nos manda una maravillosa palabra clave para este juego de Electronics Arts. Teclea

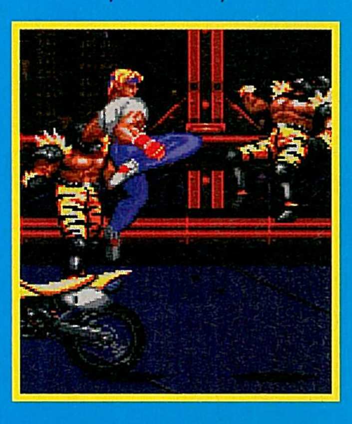


0JZ342EG8009AP029B610DM1200X.

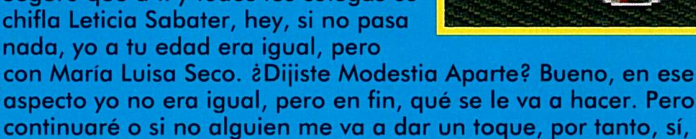


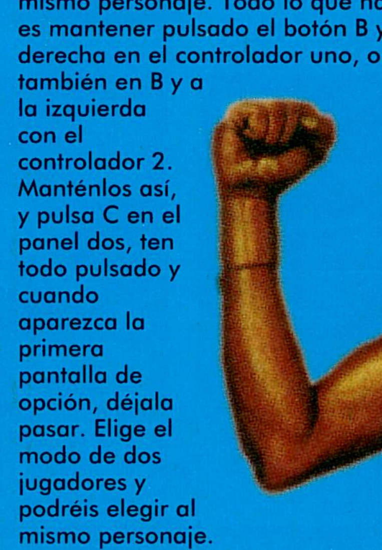
STREETS OF RAGE

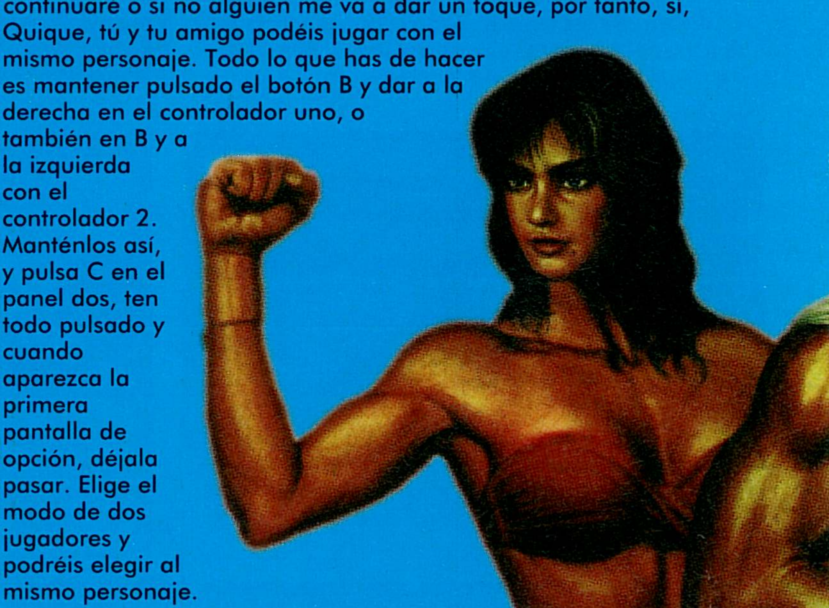
¡Hey!, ¿qué tipo de música escucháis, queridos niños? Qué pasa, sólo pido unos cuantos acoples, ¿vale?, tampoco creo que sea demasiado en caso de que os gusten Ice Bucket, Casual-T, o Metalthrax, o alguna de esas peludas bandas "grunge". Hey, a mi me gustan los Pleasure Fuckers y Sex Museum, y no pasa nada. Pero en fin, parece que siempre hay alguien que anda un poco fuera de órbita, como Paco Frisuelos, de Alcorcón (Madrid), que por lo visto se vuelve loco con la música tecno, y ha descubierto que si te diriges a las opciones de pantalla y escuchas las melodías 01, 02, 08, 09, 13, 17, 18, 19, 21, o 25 por los auriculares, (porque, Paco, querido, tienes que pensar en la gente que te rodea), verás que algunas de la melodías no se incluyen en el juego, y que otras "están corruptas", ¡o por lo menos eso dice Paquito! ¡Pues, a comprobarlo!



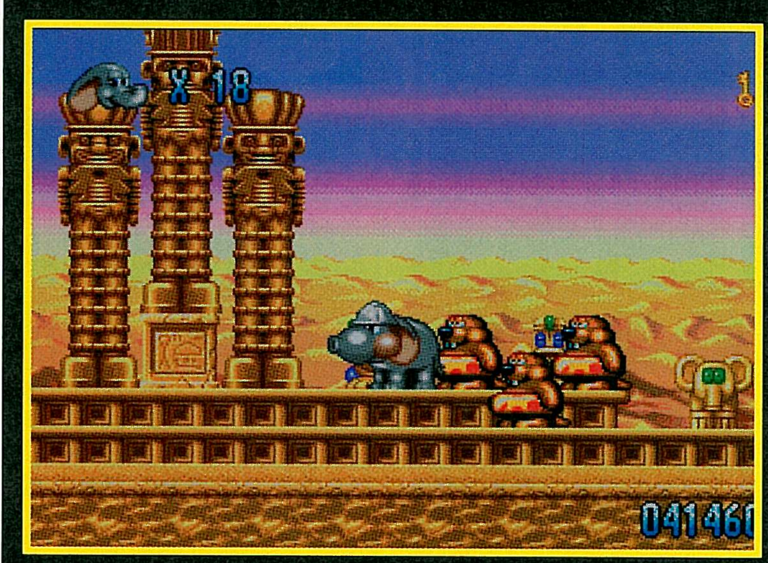
La verdad, es que sobre el tema de Streets of Rage 2, Quique "Modestia Aparte" Vega Sáez, de Almería, hey espera, ¿no es ahí donde se filmaron todas esas películas de vaqueros italianas? Oh, qué bonito, todos esos desiertos, y cactus (¿o se llaman chumberas?). Seguro que a ti y todos tus colegas os chifla Leticia Sabater, hey, si no pasa nada, yo a tu edad era igual, pero con María Luisa Seco. ¿Dijiste Modestia Aparte? Bueno, en ese aspecto yo no era igual, pero en fin, qué se le va a hacer. Pero continuaré o si no alguien me va a dar un toque, por tanto, sí, Quique, tú y tu amigo podéis jugar con el mismo personaje. Todo lo que has de hacer es mantener pulsado el botón B y dar a la derecha en el controlador uno, o también en B y a la izquierda con el controlador 2. Manténlos así, y pulsa C en el panel dos, ten todo pulsado y cuando aparezca la primera pantalla de opción, déjala pasar. Elige el modo de dos jugadores y podréis elegir al mismo personaje.





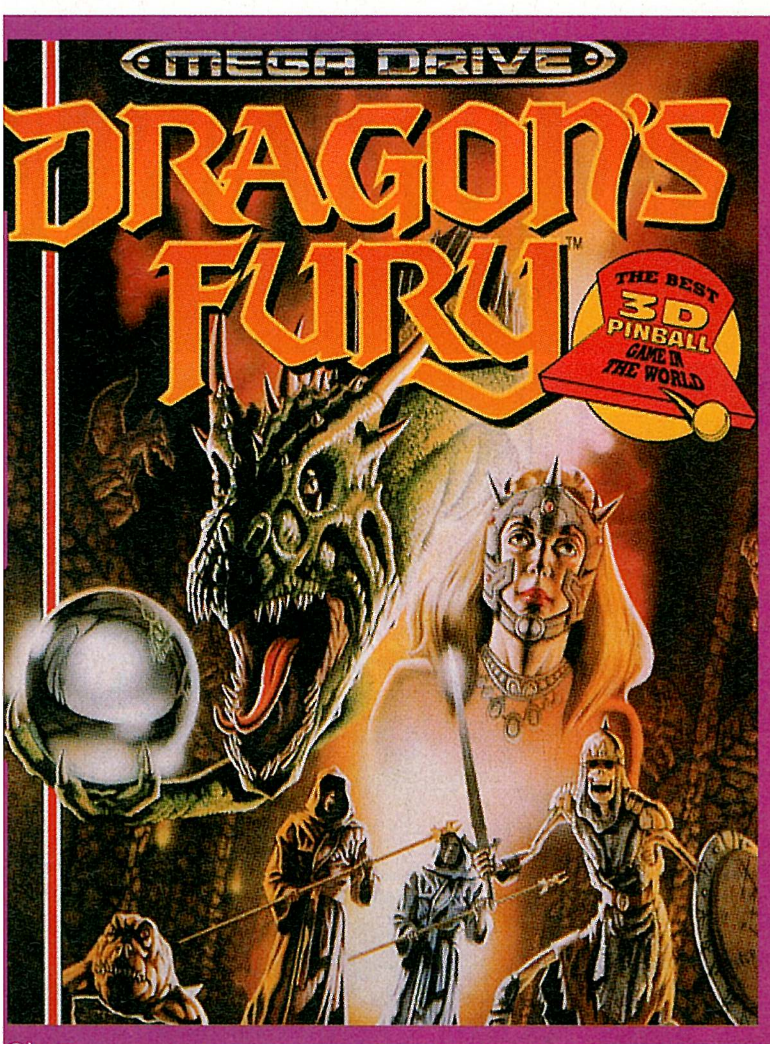


ROLO TO THE RESCUE



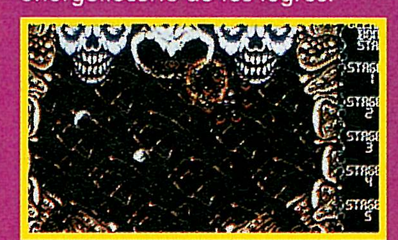
Hey, aquí tenemos un juego realmente patético. Vale, todos esos elefantes están extinguiéndose debido a la destrucción de los bosques y claro, ese enorme agujero en la capa de ozono, pero es que este elefantito todavía tiene tiempo para ayudar a otras especies en peligro (¿¿?), como conejos y ardillas. Recuerdo los tiempos, en los que era imposible pasear por el campo debido a la cantidad de ardillas y conejos y cabras que lo plagaban. Terrible. Parezco el abuelito de Heidi ¿eh? De todas formas si te interesa salvaguardar el entorno con un riesgo mínimo, el señor Anónimo os ofrece un estupendo truco para Rolo. Abre todo el mapa y garantiza la inmortalidad a Rolo. Una cosa increíble, pero cierta. Si quieres saber cómo hacerlo, pulsa ARRIBA/IZQUIERDA, A y C. Luego pulsa el RESET, pero manténlos pulsados durante unos cinco segundos, para luego pulsar B. Una pantalla con opciones especiales hará su aparición oportunamente, Hey, ¡esto significa que no tienes que ceder a nadie tu último Rolo! Oh, ¡je, je , je, estupendo!



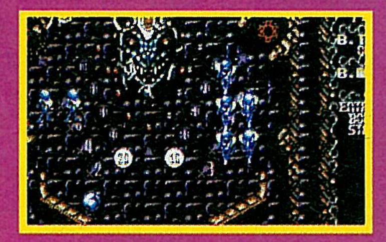




Oh, es increíble, tiene el mismo nombre que esa banda heavy, que hacía versiones de Obús, los recuerdo a la perfección. Vale, yo y mis colegas éramos unos auténticos jipis, lo que todavía salta a la vista pues sigo conduciendo un "Dos Caballos", pero es que además, tengo el pelo largo, bueno, casi, porque mi madre no me deja. Bueno, pues el hecho es que yo y mis colegas solíamos escuchar a Dragon's Fury y hacer las cosas más raras, como, me avergüenza decirlo... beber cerveza, pero cuando cumplimos los dieciocho y nos servían en las barras, nunca antes, y cuando el grupo vino a tocar enloquecimos, agitamos los brazos, con en puño cerrado, o sólo sacando el índice y el meñique. Por tanto, no tengas miedo, déjate crecer el pelo, y haz lo que quieras, porque yo ya lo he hecho. ¿Qué es eso Bautista? ¿El tip? Oh, es cierto, bien, si introduces 5IBW4L5KUN como palabra clave en este juego del millón se te darán 52 bolas y un crédito inicial de 15949300. Alfonso Santiso de Zaragoza, confiesa que descubrió esto cuando accidentalmente el juego se fue al garete. Vale Alfonso, sabemos que eres un chico muy modesto, pero no hay nada de lo que tengas que avergonzarte. Ya sabes, debes enorgullecerte de tus logros.







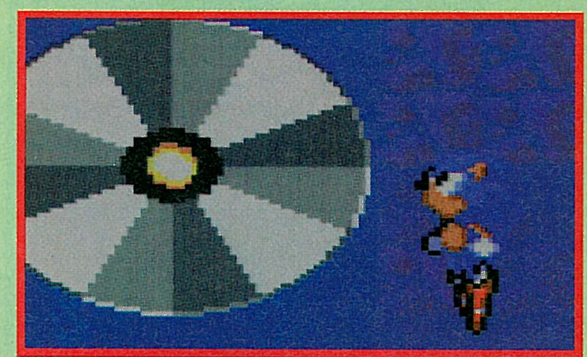
SONIC THE HEDGEHOG

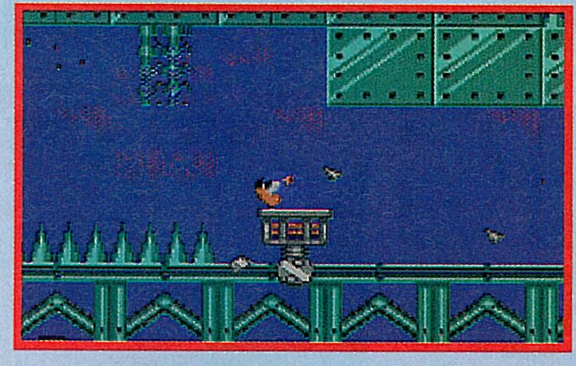
Hey, por cierto, eso me recuerda algo, ¿os gusta mi nueva camiseta? Es un estupendo retrato de Sonic, ¿verdad? Mírale con sus collares y su estupendo peinado y su barba. Oh, vale amigos, no es Sonic, sino Mr T, sí ¿qué pasa?, llevo una camiseta de Equipo A, es la bromita con la que tengo que empezar cada pista, ¿vale? No estás aquí para divertirte, aunque lo parezca, no amigo, tienes que ocuparte de estudiar los pistas. Pues aquí tenemos a Pedro Ventas de los Ríos de Tarragona, que tiene un truco de sonido estupendo, para transformarte en Súper Colitas. Primero sal de la pantalla de opciones y escucha las melodías 19, 65, 09, y 17 de la prueba de sonido, sobre las que oirás un silbido. Espera a que aparezca la pantalla con el título y pulsa A y START para seleccionar el nivel. Una vez que te encuentres allí dirígete a la prueba de sonido e introduce 04, 01, 02, 06, y luego 01, 09, 09, 02, 01, 01, 02, 04. Antes de elegir el nivel pulsando ABAJO A y START. Ahora entra en un anillo y crea 50, salta en el aire y te convertirás en Super Sonic. Luego entra en una caja de teletransporte y pulsa C. Rómpela para abrirla y tanto Sonic como Colitas tendrán superpoderes. Además, una vez que hayas hecho esto transformarás a Sonic en una creación de Robotnik y mantén pulsado el botón C si quieres prolongar tus vidas.



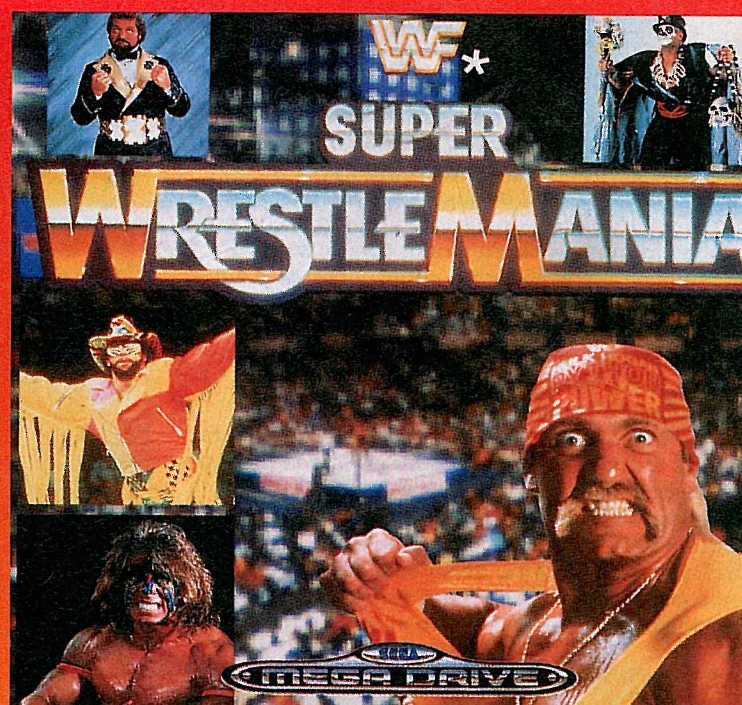




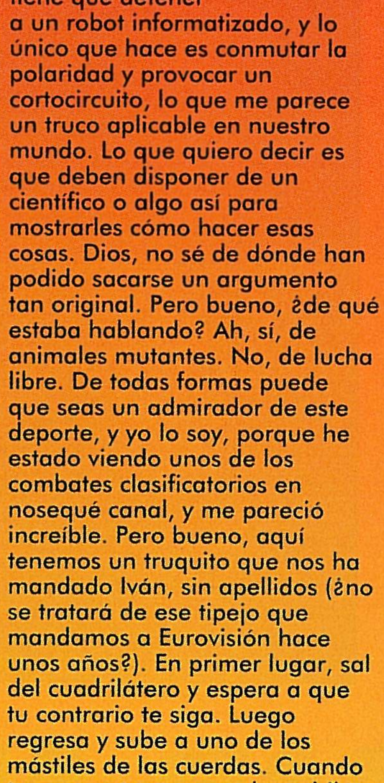


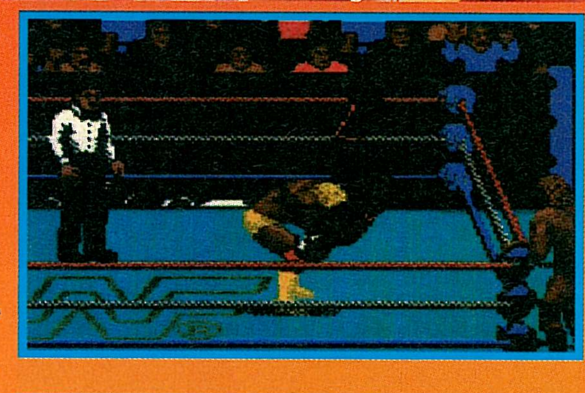




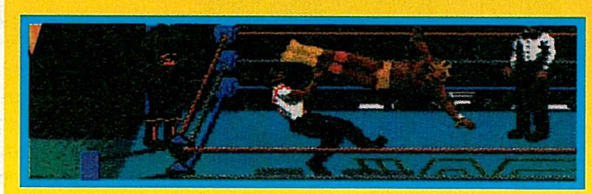


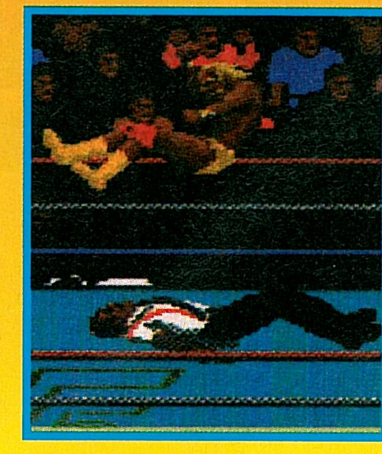
WWF, hey, a la última ¿verdad? Pasa lo mismo que con esas Ovejas cinturón negro, la verdad es que son la monda. La verdad es que he visto un episodio de esas cosas mutantes, y me pareció divertidísimo, la forma en que se dedican a comer pinchos de tortilla y morcilla antes de enfrentarse a los malos es la repera. Además está muy bien documentado, como cuando la oveja que se llama Picasso tiene que detener a un robot informatizado, y lo único que hace es conmutar la polaridad y provocar un cortocircuito, lo que me parece un truco aplicable en nuestro mundo. Lo que quiero decir es que deben disponer de un científico o algo así para mostrarles cómo hacer esas cosas. Dios, no sé de dónde han podido sacarse un argumento tan original. Pero bueno, ¿de qué estaba hablando? Ah, sí, de animales mutantes. No, de lucha libre. De todas formas puede que seas un admirador de este deporte, y yo lo soy, porque he estado viendo unos de los combates clasificatorios en nosequé canal, y me pareció increíble. Pero bueno, aquí tenemos un truquito que nos ha mandado Iván, sin apellidos (¿no se tratará de ese tipejo que mandamos a Eurovisión hace unos años?). En primer lugar, sal del cuadrilátero y espera a que tu contrario te siga. Luego regresa y sube a uno de los mástiles de las cuerdas. Cuando tu oponente regrese al cuadrilátero PULSA ABAJO/DERECHA y los botones A y B. Cuando el contrario le dé la espalda a tu luchador, éste saltará y siempre caerá sobre su enemigo. Repite el proceso hasta que la energía de tu rival está bajo mínimos y no tengas más que rozarle para vencerle por completo. A pesar de todo, hey, qué pasa, sólo es un juego, ¿de acuerdo? Además tienes que asegurarte de que te esfuerzas por el éxito en la vida, ¿vale?





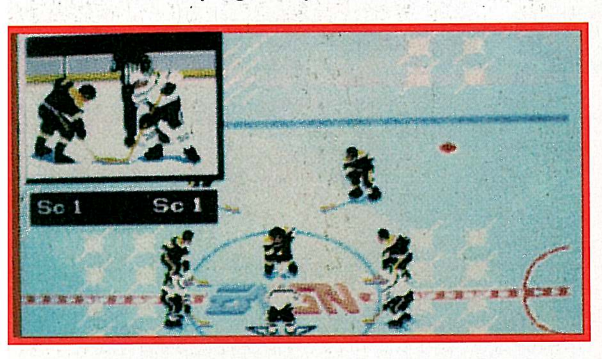


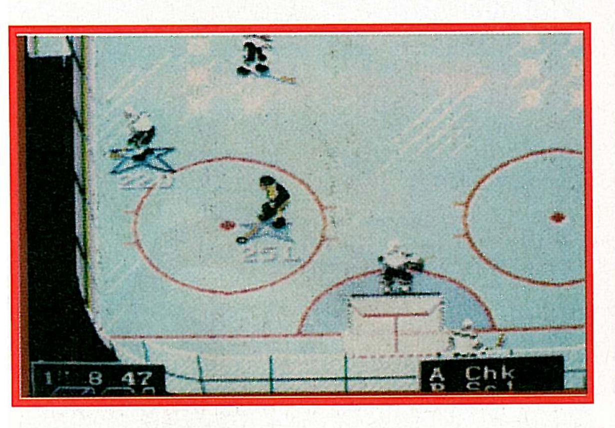




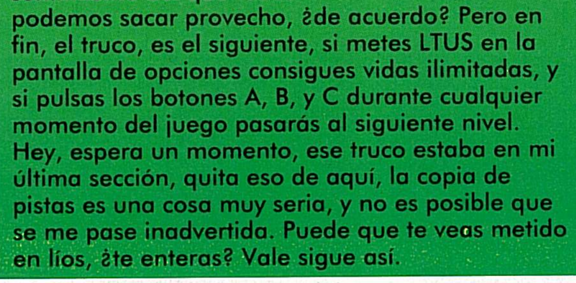
NHLPA HOCKEY '93

Hey, es uno de los versos de esa canción de los Sex Pistols, ¿a qué sí? Oh, bueno, puede que seas algo joven para eso, pero de acuerdo, llevas razón. Bueno, no demasiada, porque resultaba bastante descriptiva. Hubiera sido divertido que te la supieras. De todas formas, he de continuar con mi misión, ¿vale? El tiempo no espera a nadie, y demás. Lo que quiero decir, es que no vamos a volver a ser jóvenes de nuevo. ¡Ja, ja, ja! ¡ja, ja! Vale, vale ya me encargaré yo del @*& por mi cuenta, ¿vale? Además, mira, no voy a darte demasiado la lata, pero ¿saben tus padres que utilizas ese tipo de lenguaje? y ¿qué fumas en el cuarto de baño? Pero, de todas formas si quieres quedar en buena posición en las eliminatorias de este juego, y sigues perdiendo, sólo has de esperar hasta que aparezca la opción EXIT GAME para luego pulsar el botón RESET. En este momento deberías continuar desde donde te habías quedado. Pero recuerda, el hockey sobre hielo es un juego muy violento.



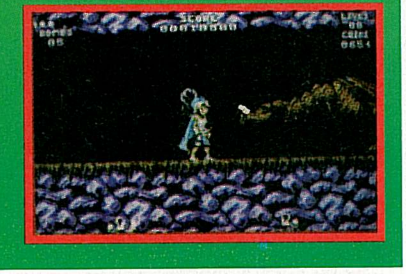




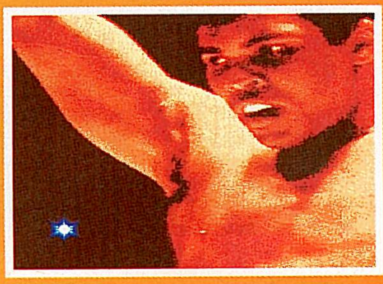


"¡Escuchad todos vosotros propietarios de Mega drive!" exclama Mariano de Teruel. Hey, Mariano, nos parece que estás adoptando una posición muy agresiva. Cálmate un poquito, ¿vale? Por tanto relájate, no te pongas nervioso tan deprisa, ¿vale? Estoy seguro de que multitudes de propietarios de Mega drive "escucharán" cuando vean lo bueno que es tu tip del Galahad. Ya sabes, es tal y como Satre dijo "Hey, tío, tranqui", y considero que es un sentimiento del que todos podemos sacar provecho, ¿de acuerdo? Pero en fin, el truco, es el siguiente, si metes LTUS en la pantalla de opciones consigues vidas ilimitadas, y si pulsas los botones A, B, y C durante cualquier momento del juego pasarás al siguiente nivel. Hey, espera un momento, ese truco estaba en mi última sección, quita eso de aquí, la copia de pistas es una cosa muy seria, y no es posible que se me pase inadvertida. Puede que te veas metido en líos, ¿te enteras? Vale sigue así.

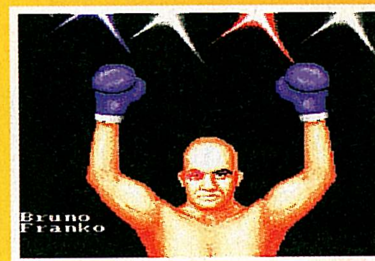




MUHAMMAD ALI'S HEAVYWEIGHT BOXING



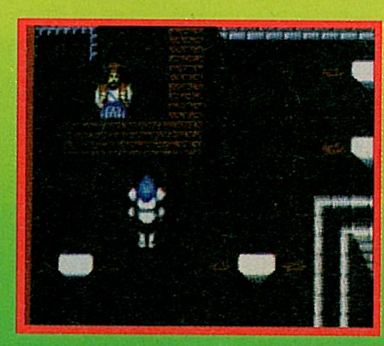
Hey, "si la montaña no va a Muhammad, entonces Muhammad va a la montaña", ¿qué? ¿qué significa esto Bautista? Bien, ya sabes, es como cuando no puedes levantar algo realmente pesado entonces es que debes hacer más ejercicio y escalar montañas, ¿sí? Bien en cualquier caso, este juego acerca de la subida de un profeta hasta el máximo título de boxeo ofrece uno de esos sistemas de palabra reservada que por lo general incluyen un par de truquitos. Como éste que nos envía Maripuri Ruperez, de aquí de Madrí. Ay, cariño mío, ¿cómo estás? Sí, me juego lo que quieras a que no tienes nada más para otra sección de tips. Bueno, querida, ya sabes, pues qué, que metiendo el código H070007Z se obtienen unos efectos de impresión. Te encontrarás jugando en el pellejo de Muhammad Alí con un índice de uno, pero sin triunfos ni fracasos a tu nombre. Tu contrario es

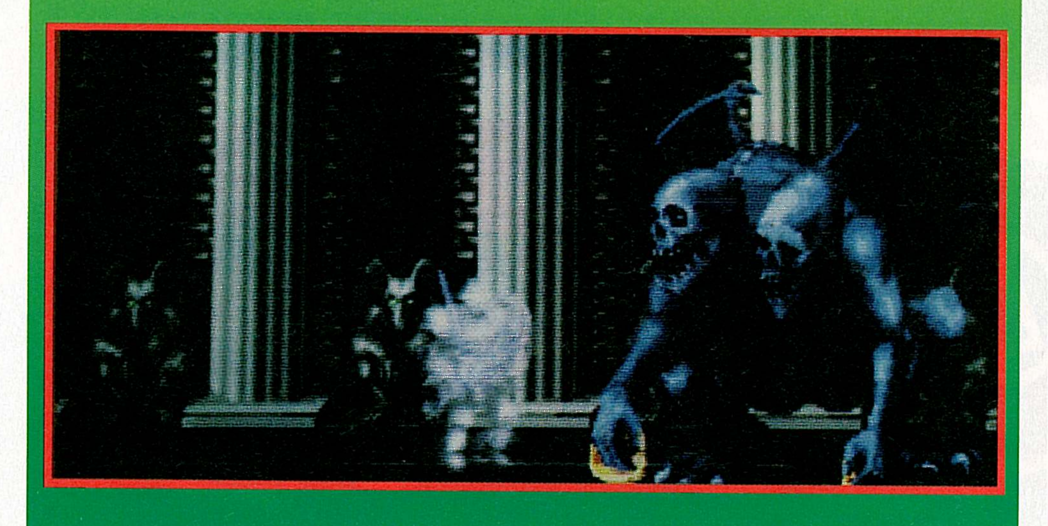


SWORD OF VERMILLION

Hey, ¿no es esto un disco de rock sinfónico? Era como ese disco conceptual en el que todas las canciones narraban la historia de, este, cómo se llamaba, Ork, eso, que solía entretener al dragón rey de Quithrannackaaaaj, y la verdad, era bastaaaaante bueno. Oh, no, ahora no estoy demasiado seguro. Sword of Vermillion es ese extraordinario juego de rol para Mega Drive de hace unos años, ¿verdad? Pues sí que es bueno, puede que el mejor juego de rol para consola que existe. Aparte de Altered Beast, claro. Creo recordar que era bastante duro, aunque no recuerdo si alguna vez lo llegué a jugar. Pero en fin, Alberto Comesla de Gerona tiene un tip para que lo duro se ablande un poquito, en caso de que seas algo blandengue y no puedas terminarlo por tus propios medios. Pero, hey, no vamos a juzgar a nadie. Ser un poco blando no es ningún crimen. Hey, puede que no te lo creas, pero hubo un tiempo en el que yo mismo lo era, y nunca me hicieron ningún daño. Oh, es cierto, el tip. Bien, en la pantalla de presentación conecta el controlador en el puerto 2 y pulsa a la vez A, B, C, y START, para obtener un conjunto de maravillosas opciones. Muy bueno Alberto.

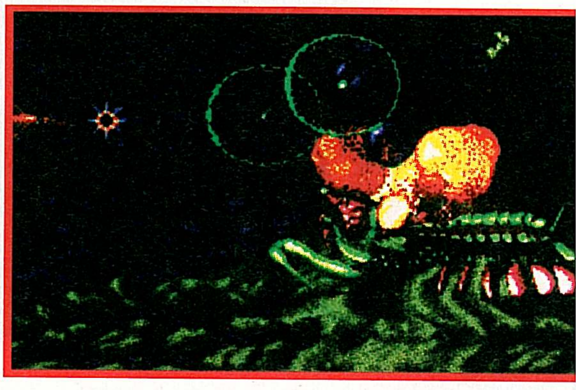






BIOHAZARD BATTLE

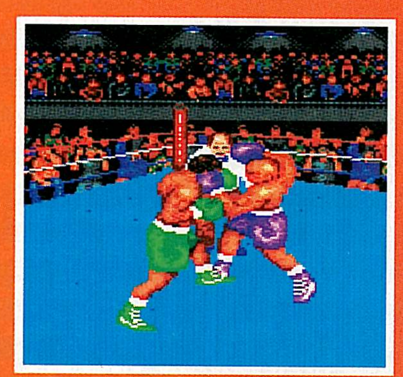
Bueno pues Carlota Fernández vuelve al ataque con un estupendo tip para este maravilloso juego. Hey Carlota, me apuesto lo que sea a que comes muy bien, ¿a que sí? Bueno, pues no te preocupes, a mi me pasaba casi lo mismo a tu edad. Esta chica dice que si mantienes pulsado el botón C en la pantalla de presentación, giras el joypad hacia la derecha, y finalmente pulsas START un nivel de selección aparece ante tus ojos. Pero en fin, lo mejor de Biohazard Battle es el momento en el que la ballena tiene que luchar contra el hombre que intenta destruir el bosque. Y Nelson Mandela.



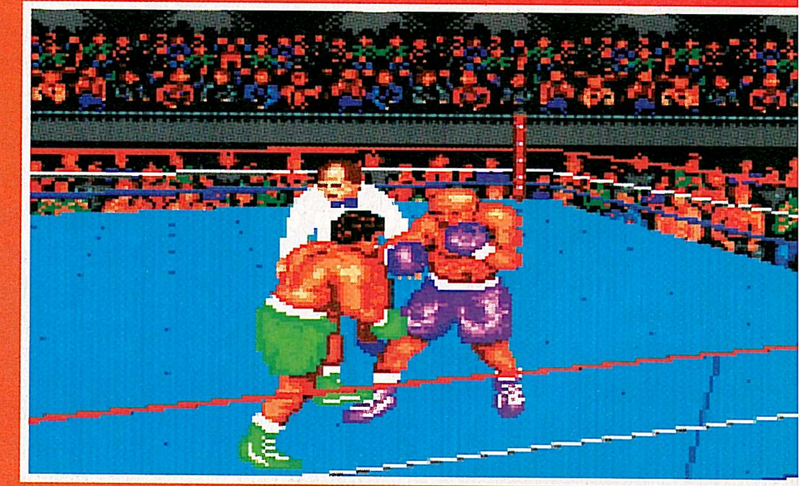


Muhammed Alí y es como tu boxeador pero con las cejas blancas, bigote blanco, y guantes y pantaloncitos blancos, ¡guau! ¡vaya enfrentamiento de opiniones!, bueno, y aunque ahora parece que está algo pasado, es el boxeador





más duro que ha habido. Además ya sabes, creo que esto encierra un mensaje para todos. En alguna parte.



GRAN CONCURSO



MEGA CD

Os recordamos que nuestro segundo Mega CD no tiene ganador, aunque el primero sí. Por necesidades de redacción, daremos el nombre del ganador y haremos entrega del primer Mega CD en nuestro próximo número. Por tanto, pedimos al ganador que no se impaciente tanto, que el Mega CD es suyo y no se lo va a quitar nadie.

En lo que se refiere a la segunda parte del concurso, ésta sigue en marcha y con un ritmo apabullante. Los últimos cromos los publicamos el mes que viene (agosto), será entonces vuestra última oportunidad para haceros con el Mega CD que nos queda. Ya sabeis como funciona: en las páginas de la revista hay camuflado un Mega Golfo. Está escondido en cualquier página (pero no lo busques en la sección Mega Golfo, ni en esta misma página, ni en la del sumario, ni en las noticias, total, que te lo hemos puesto muy difícil), busca bien porque esta vez es mucho más difícil que en el número anterior, aunque al cierre de esta revista no habiamos recibido más que unas poquitas cartas con la respuesta correcta, ¡tampoco era tan difícil!

LOS MEJORES

MEGA DRIVE

ALIEN 3
1.350.580 puntos y terminado con un continue
Jorge Mezquida Cárdenas

OLYMPIC GOLD
100 metros - 9.54 seg, record mundial y pertiga 6.25 metros

SONIC II
Paso Esmerald Hild Zone en 0 segundos sin que me maten ni una sola vez
Luis Alberto Moreno Rosa

ALTERED BEAST
1.750.900 puntos, terminado con 3 vidas y sin continuar

TAZMANIA
48.780 y acabado en 22 minutos con 12 vidas de repuesto y 28 continues en la primera partida de mi vida

COLUMNS

22.184.055 en el nivel 208 y con 9999 gemas, jugué durante 3 horas y 30 minutos
Rubén Suárez Alvarez

35.980.405 puntos en Original Game (amateur)

7.330.703 en Arcade (hard)

26.283.079 puntos en Original Game (pro)
Jesús Sio Alonso

SUPER REAL BASKETBAL
L.A. Hoops 376 - Dallas Wings 106, un jugador en el nivel hard, modo torneo y el primer partido
Jesús Sio Alonso

MASTER SYSTEM

SUPER KICK OFF
40-1 en un partido de tercera división y 20 minutos
Ignacio Jolve Castro

STREETS OF RAGE II
1.673.500 puntos con 3 vidas y 2 continues
Ignacio Jolve Castro

SUPER KICK OFF
35-1 y 27-1 en primera división, con un partido de 20 minutos cada parte
David Perez Pujol

SONIC
290.900 puntos, terminado sin continuaciones y con 11 vidas de reserva
Javier Ramal Sanchez

SONIC II
371.800 puntos terminado sin continuar y con 51 vidas de reserva
Francisco Javier Santa Cruz

ASTÉRIX
490.300 puntos y terminado sin continuaciones

MICKEY MOUSE
106.850 puntos y con 15 vidas de reserva, con las 7 gemas y terminado el juego, o sea, Minnie rescatada

WORLD CLASS LEADERBOARD
15 bajo par en el campo Gauntlet y nivel professional

GAME GEAR

SUPER KICK OFF
100-0 en un partido de 20 minutos cada tiempo
Javier Hurtado Serrano

SONIC THE HEDGEHOG
4.448.440 puntos con 30 vidas y 6 continuaciones, paré el juego porque me aburria
Ramón Pascual Fitero

SHINOBI
88.900 puntos, terminado en 30 minutos con una vida (incluyendo presentaciones)

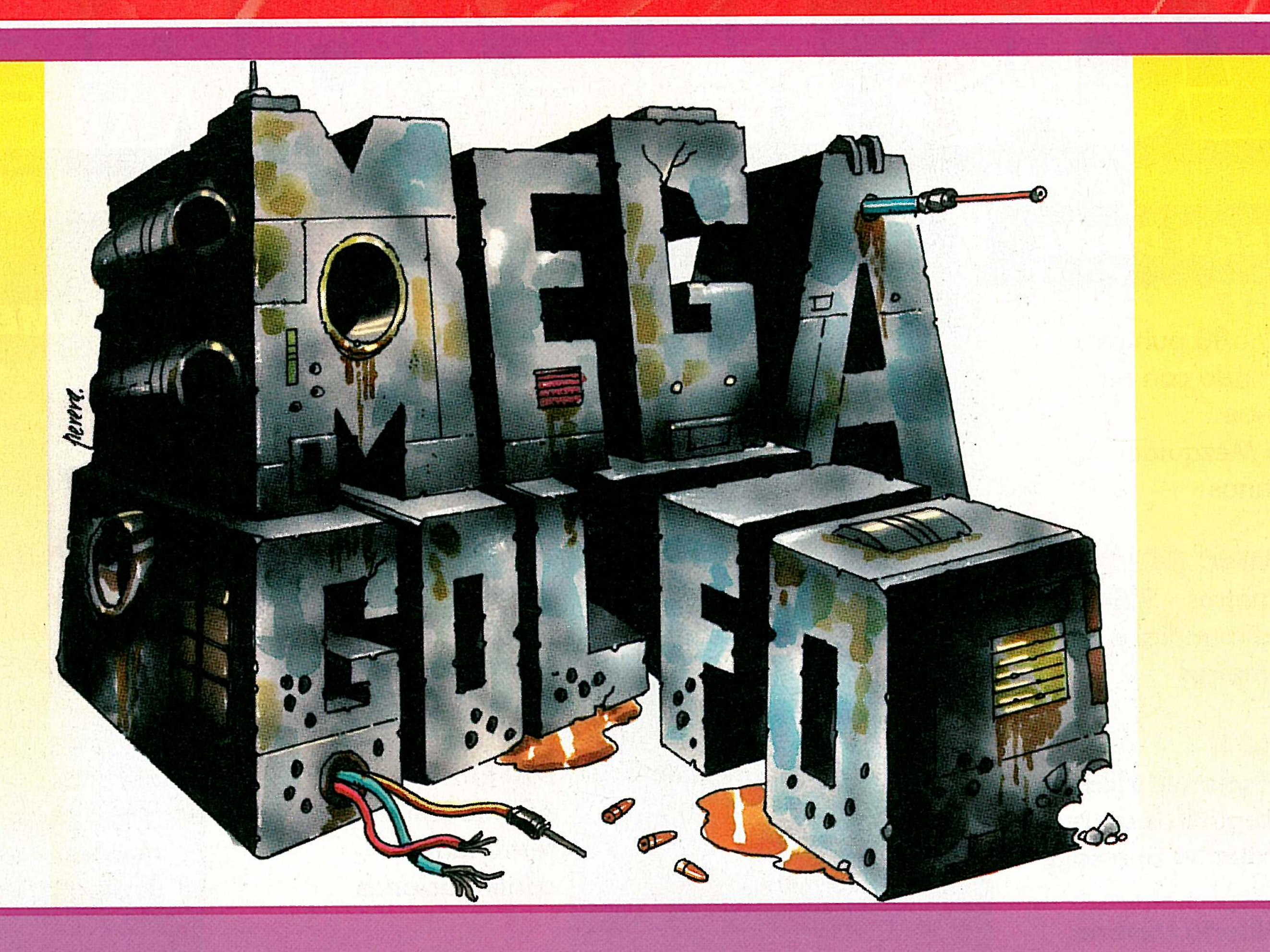
STREETS OF RAGE
600.000 puntos con 39 vidas y terminado

EL CUPON DE LOS FIERAS

Rellena este cupón con tus puntuaciones, y posiblemente, las verás publicadas en esta lista. Siempre, claro está, que no haya alguien bastante más fiera que tú, razón por la que no publicaremos la dirección entera, no sea que os deis de bofetadas unos con otros.

NOMBRE ____________________
DIRECCION ____________________
JUEGO 1 ____________________
PUNTUACION ____________________
CONDICIONES ____________________
JUEGO 2 ____________________
PUNTUACION ____________________
CONDICIONES ____________________

Envia este cupón a **LOS MEJORES** Mega Sega, Avda. Betanzos 60, semisótano A-28034 Madrid... solo si eres el mejor, saldrás en los papeles.



¡Demasiaaaaaaao!

Como comprenderéis, no es que sea ningún estúpido, pero no puedo aprovechar estas páginas para contestar vuestras cartas como a mi me gustaría, que si pudiera, más de uno se iba a escandalizar (además de mi editor, claro está), pero como no tengo ganas de entrar en polémica, vuelvo a colocar la dirección a la que tenéis que enviar vuestras divertidas páginas (he dicho divertidas, no insultantes páginas):

MEGA Golfo
Avda. Betanzos, 60 - semisótano A
28034 Madrid

Por cierto, no me enviéis más cartas con preguntas sobre juegos, estoy hasta las narices de ellos, hay alguien que se encarga de responderlas unas páginas más adelante. A todo esto, vigilad un poquito vuestras cartas porque patadean el diccionario de la Academia de la Lengua de una manera especial, de verdad, nunca había visto nadie que lo hiciera como vosotros.

SUPER MONACO GP

Golfo, ¿cuál de estos dos juegos es mejor, Outrun 2019 o Super Monaco GP?

Manuel del Rio Villar
Zamora

GOLFO: Como no tengo ganas de mirar números atrasados, el mes pasado dedicamos un par de páginas a Outrun 2019, cómprate la revista y míralo, aunque Super Monaco Gp es más divertido.



¡CAMARERO! ¡UNA DE BRAVOS!

Como buen Mega Pringao que eres, seguro que no te atreves a contestar esta carta. Hemos comprado tu penosa revista y también llegado a la conclusión de que sois unos cobardes porque os escondéis detrás de los dibujos de los comentarios. Por tanto, sólo nos queda decirte que te despidan pronto de ella, puede que sino se hunda.

Carlos y Jesús Granado González
Málaga

GOLFO: No.

¡UN TIPO LISTO!

Seguro que soy el único que compra esta revista sin tener consola, por eso, si hay algún pirao por ahí, ruego me envié por favor un duro, así yo también perteneceré al gremio de los consoleros anónimos.

Jose Antonio Pareja
Badalona

GOLFO: Míralo, yo también quiero un duro, esta mañana le he echado un ojo a un MB 300 SL y me gustaría comprármelo.

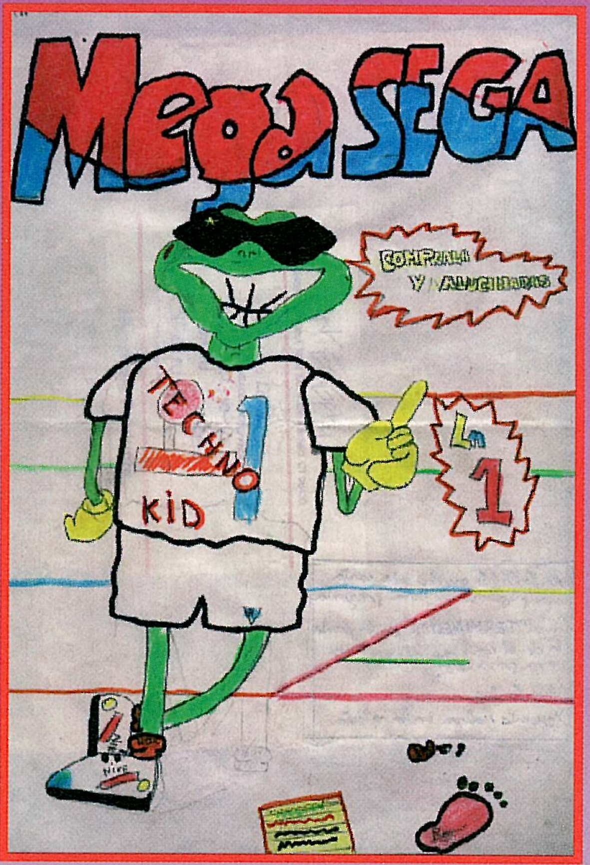
NINTENDO NADA DE NADA

Hoy estaba aburrido y me he dicho, voy a fastidiar un poco a Mega Golfo. No se como te gusta tanto reírte de la gente, si con mirarte en un espejo sería suficiente. Por cierto, ¿quién te puso ese nombre? Si viene de Mega Drive, ¿por qué no te llamas Master Golfo ya que la Master System II es malísima? A todo esto, la Mega Drive no es ninguna maravilla, Super Nintendo es mejor, y ese cuento de que cuando salga el MEGA-CD hablaremos, habrá que verlo para creerlo. Para que digas que no te desafiamos, ahí va un problema de lógica, ¡soluciónalo si puedes! Si un hombre sale de caza, recorre 50 km al oeste, 50 km al norte y 50 km al sur y caza un oso. ¿Dónde cazó al oso? ¿De qué color era? ¿Cómo has hecho el problema?

Jose Miguel
Almagro

GOLFO: No tengo nada personal contra la Super "Noentiendo", pero teneis que comprender que no tiene tantos juegos como la Mega Drive, y además, tanta rotación, tanto chip FX, tantos colores en pantalla, para qué, para que los juegos sean eso, colores y más colores sin mucha adicción. Para tu problema, me remito a tus compañeros de lecturas, ¡que te lo solucionen ellos! Con el esfuerzo que he realizado para leer tu ilegible escritura ya tengo bastante.





UNO QUE AUN NO LO HA ENTENDIDO

No entiendo como ha sido posible que os lleguen tantas cartas con posters completos si en las bases del concurso se decía que para Completar: Integrar, hacer cabal una cosa. Hacerla perfecta en su clase el poster hacían falta los cromos de todos los números. Por cierto, ¿como podéis presumir de entregar el primer MEGA CD de España cuando en la foto sale el modelo antiguo o europeo?

Josep Eduard Baró
Lleida

GOLFO: Nuestro MEGA CD será el primer MEGA CD oficial de SEGA entregado en nuestro país, SEGA no comercializa oficialmente el MEGA CD. En cuanto a los cromos, hay que ser un chico listo y mirar bien en los sobres, en la gran tirada de nuestro primer número, iban TODOS los cromos.

MEGA CD

¿Qué es mejor, el Mega CD 1 o el MEGA CD 2?

Jose Vicente Torres
Alberique, Valencia

GOLFO: Sólo cambia el aspecto estético de la máquina, aunque en su interior el MEGA CD 2 esconde alguna pequeña novedad.

SE ACABO LO BUENO

Sé que sólo te llamas Mega Golfo, pero mereces que te llamen Mete Palos. Haz el favor de contestarme bien, que es muy importante para mi. Tengo una Master System y siete juegos, pero ya me he aburrido de ellos, quiero comprarme Streets of Rage I ó II, pero mis padres dicen que son muy caros. Me han prestado algunos cartuchos, pero no me conformo, ¿qué hago?

Jose Ignacio Mena Guerrero
Ronda, Málaga

GOLFO: ¡Aún hay gente que tiene la Master System! No te me rebotes, al final de la revista encontrarás un cupón, si no se te ha olvidado escribir, rellénalo y envíanoslo, tendrás pronta solución a tu problema del aburrimiento, siempre y cuando alguien quiera cambiar sus cartuchos contigo.

QUIEN COPIA A QUIEN

Vuestra revista me recuerda mucho a otra de la competencia, omito nombre porque todo el mundo sabe a qué revista me refiero; los personajes que comentan los juegos apareciendo con un aspecto gracioso y similar al de los personajes principales del juego, son una burda copia de los de la revista a la que me refiero. O sea, que además de golfo eres un sinvergüenza. Soy libre de escribir lo que pienso, pero no lo voy a hacer porque sería demasiado desagradable, y como no te gustan los anónimos, mi nombre va bien claro.

Iván.
Madrid

GOLFO: Os recuerdo a todos, a TODOS (incluida esa famosa revista "original") que nuestro diseño es semejante al de nuestra revista hermana Mean Machines Sega (nº1 en revistas para consolas SEGA del Reino Unido) con muchos números en la calle, por tanto, habría que ver quién copia a quién. Por lo visto no te gustan los anónimos, pero parece que no sabes escribir lo que piensas, ¿algún trauma infantil?

PIROMANOS

Somos los hermanos Castro, y, sabes golfo, cartucho que pillamos, cartucho que quemamos. Hemos terminado alrededor de 100 juegos, nos parecen todos mega simplones y mega sencillos, queremos juegos mega complicados. Por cierto, hemos leído por ahí que va salir Street Fighter II para Game Gear.

Jorge y Juan Carlos Castro Rodríquez
Las Palmas de Gran Canaria.

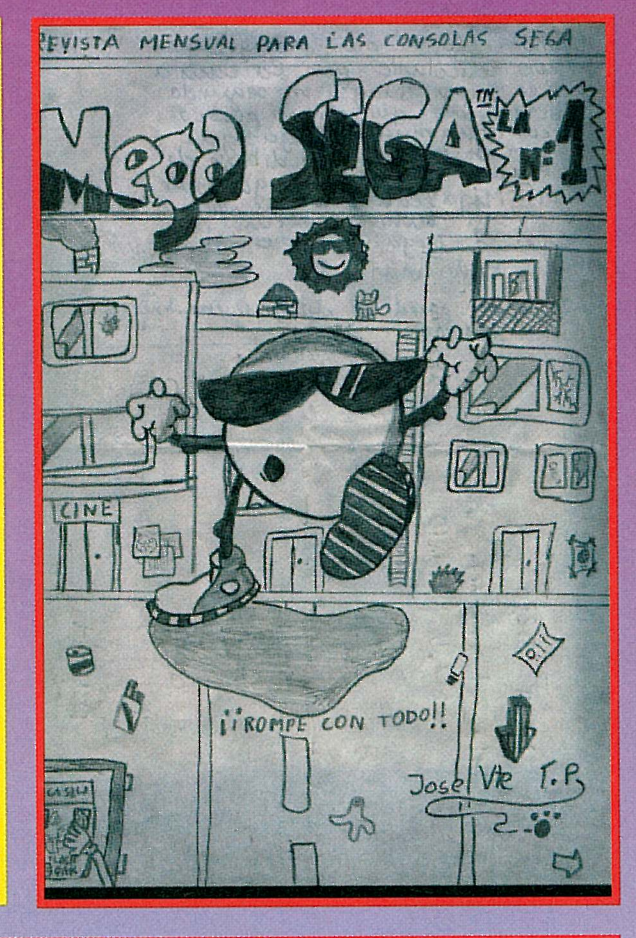
GOLFO: Oye, si quemais los cartuchos, ¿cómo habeis conseguido terminarlos?

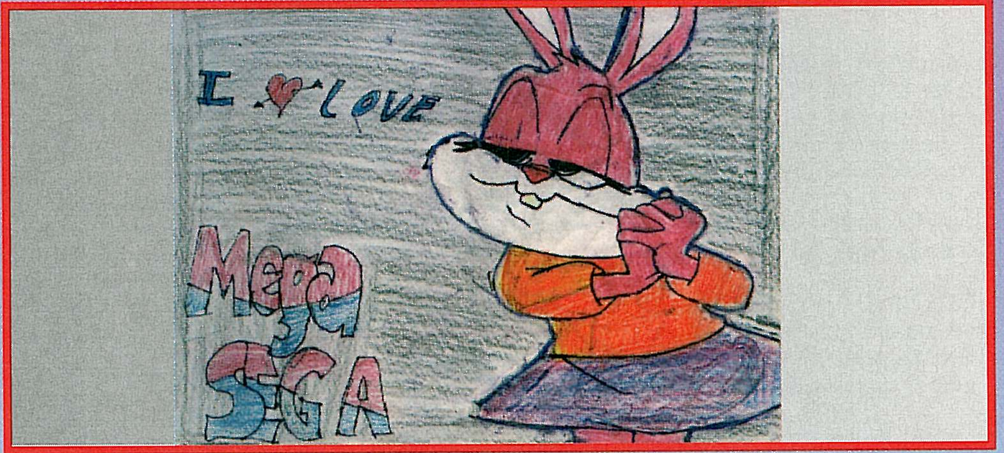
HAY QUE COMPRAR LA REVISTA

Como no me gustan los cumplidos, voy directamente al grano; no me gustan los mapas de juegos, así que no publiquéis ninguno; quiero reportajes más largos; quiero que tu sección sea más larga (o ¿es que estás viejo y te cansas mucho?); las noticias son pocas, quiero más noticias, más, noticias, más. Si seguis así de bien, un día de estos compraré la revista.

Jerónimo Campoy Rodríguez
Jerez de la Frontera, Cádiz

GOLFO: Quiero que me escribáis más cartas divertidas y no se hable más.





LA PRIMERA CHICA ¡GUAU!

¡Hola, **GOLFO!**

Me llamo Libertad, tengo once años y como una de las muchas propietarias de la Master System II tengo el derecho a gritar: ¡los mejores juegos son para la Mega Drive! Por eso te pido, o mejor dicho, te suplico que me des la noticia (espero que sea buena) de que sacarán los juegos de "Tiny Toons" y "Cool Spot" en versión para la Master System II. Otro problema que tengo es el juego de "Castle of Illusion" y no paso de la última pantalla del país de los dulces, es decir, en la que sale una enorme tableta de chocolate con cara de enfado tirándote trozos de chocolate y que tiene la piedra amarilla. ¿Podrías decirme cómo se pasa la pantalla? ¡Me voy a volver loca! ¡Help me!
Mira, Golfo, esta es la marca de la llama, es decir, la insignia de un club formado por personajes de "dibus animados", que están en diversas aventuras y que son muy divertidos. Son los personajes que forman mis libros, los que yo escribo, porque ¿sabes? cuando sea mayor quiero ser escritora y maestra de EGB. Quiero que se haga a partir de ella una serie de dibujos animados.

Libertad Gómez Díaz
Algeciras

GOLFO: Por ser una de las primeras chicas que me escribe seré especialmente amable contigo. Respecto a los libros, me gustará criticar cualquiera de los que escribas; espero ansioso el primer manuscrito. Vuestros problemas con los juegos me enternecen, pero un maestro no comparte sus conocimientos con aprendices, espera a ver si algún colega lector se enrolla bien. Un diez en ortografía y puntuación, escritora. Le das bastantes vueltas a más de un Mega Listo que se atreve a escribirme.

ALGUIEN GENIAL

En primer lugar, decirte que eres un tipo listo, demasiado listillo para algunos, pero no para mi, que no me la vas a dar. Eres un maldito chulo, creído y vulgar, pero me gusta tu manera de contestar las cartas y ese estilo tan peculiar a la hora de escribir. Quisiera hacer desde aquí una crítica, me compré hace tiempo el cable audio/vídeo y un euroconector, todo ello para mi Mega Drive; y la verdad es que no aprecio la más mínima variación en el sonido y la imagen de mi televisor. ¿Estaré sordo y ciego? Con ello quiero decir que estaría muy bien un pequeño reportaje en la revista con un periférico cada mes.
También quiero criticar (y ya van dos críticas) a los programadores de los cartuchos. ¡Tienen la maldita manía de hacer la mayor parte de ellos con un nivel de dificultad para niñatos y peña sin ningún tipo de experiencia en esto! Es que me da pena, de verdad.

The Art Crew
Irún, Guipuzcoa

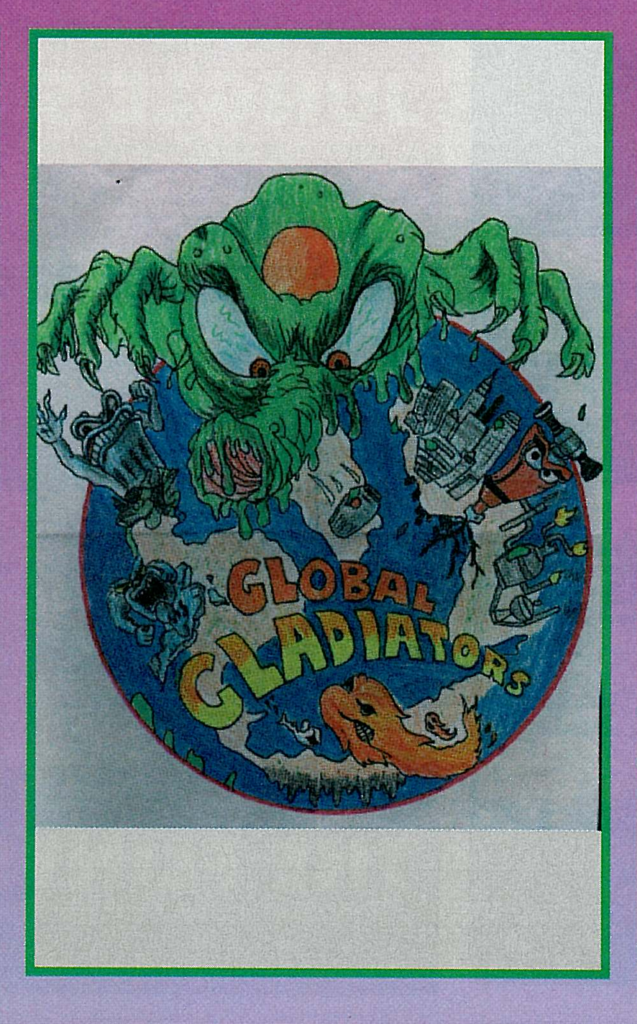
GOLFO: Sordo y ciego es poco, ¿no será que no has encendido el televisor? Por cierto, todavía no he visto tu nombre en el panel de Los Mejores, así que no se que tienes que decir a eso de que los cartuchos son difíciles.

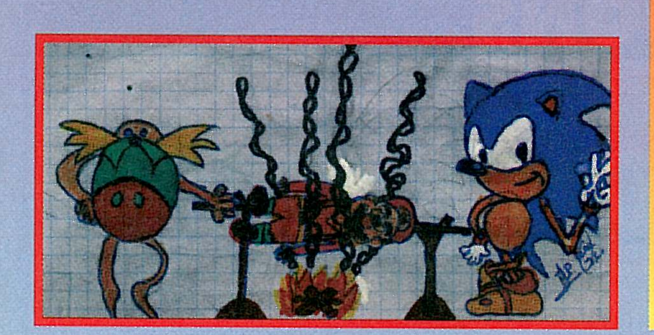
VA DE ARTISTAS II

Como veo que vergüenza tienes poca y por supuesto educación menos, te voy a hacer una carta a tu justa medida. Tus críticas son duras y pueden llegar muy hondo, y cuando es así tenemos que pensar que no sólo nos encontramos ante un dibujo de un loco enfurecido, sino que detrás de él tenemos una mente perversa, carente de normas morales, que se siente respaldado porque tiene la sartén por el mango. No sé, pero me imagino que pinta puede tener ese "tío", seguramente será uno de tantos otros, lacra de la sociedad.
Veo que te persigue la inteligencia, la cual plasmas hábilmente en tus comentarios, pero claro como tú estás dotado de una gran rapidez te escapas velozmente. Por último, cuando vayas a responder la carta, ten cuidado y revisa letra por letra porque cualquier comentario mal fundado me puede dar lugar a hacer un auténtico testamento. Adiós, hasta la próxima.

Francisco Meis
Ogrove, Pontevedra

GOLFO: ¡Oh! Francisco ha vuelto, y nos trae otro de sus artísticos dibujos. ¡Qué bonito!





BREVE, PERO MALO

Querido **GOLFO:**
Tengo una Master System y me gustaría comprame algún juego. Me gustaría que me dijeses en escala del uno al cinco, los cinco juegos que tú consideres mejores para la Master System. En lo que se refiere a tu revista, es ALUCINANTE, me ha encantado. Voy a comprar todos los números que salgan el primer día. No tengo más que decirte. Hasta siempre, Golfo.

Antonio Cánovas
Cartagena

GOLFO: Yo tampoco tengo más que decirte.

MAS GENTE PARA EL ESCONDITE

Querido Mega Golfo, nos es grato comunicarte la creación de un club anti golfo, o sea, prepárate para lo peor.

Bilbao, Vizcaya

GOLFO: O sea que no quedasteis contentos porque perdisteis el juego en el número pasado, no os preocupéis, hoy volvemos a jugar de nuevo.

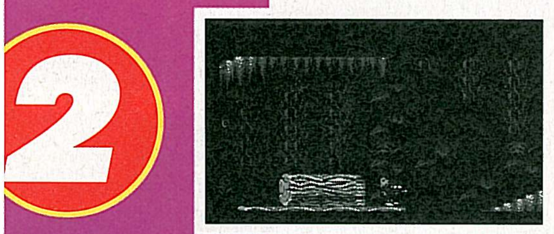
TOP 10 SPOT

MEGADRIVE

1

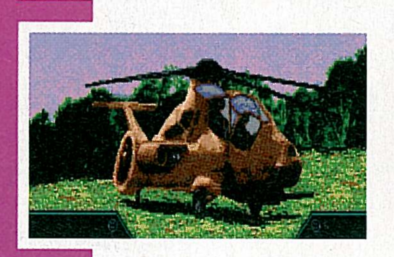

FLASHBACK

La super secuela de Another World es aún mejor de lo que imaginábamos. La Mega Drive se pone de largo con este Mega juego.

2


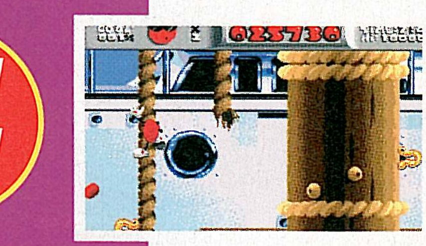
JUNGLE STRIKE

Aventúrate y acaba con todo, alguién tiene que dar al traste con los planes de los malos. Sencillamente soberbio

3


GLOBAL GLADIATORS

Aunque McDonald's no sea precisamente ecológico, hay que reconocer sus esfuerzos por contribuir a la limpieza del planeta.

4


COOL SPOT

Esto de que Spot esté lleno de bichos raros por todas partes le da un aspecto genial, más bien divertido.

5


THE FLINTSTONES

Vilmaaaaaaaaaa, ¡abreme la puerta!

6 MICRO MACHINES

7 TINY TOONS

8 BALLJACKS

9 SUPERMAN

10 BATTLETOADS

MASTER SYSTEM

2 GLOBAL GLADIATORS
3 STREETS OF RAGE
4 MASTER OF DARKNESS
5 TOM & JERRY
6 SUPERMAN
7 STREETS OF RAGE II
8 PRINCE OF PERSIA
9 JAMES BOND
10 SUPERMAN

GAME GEAR

1 CHAKAN
2 TOM & JERRY
3 GLOBAL GLADIATORS
4 STREETS OF RAGE II
5 SHINOBI II
6 JAMES BOND
7 SUPERMAN
8 CRUSH DUMMIES
9 BATMAN RETURNS
10 MICKEY MOUSE II

A OJO

MA

▲ ¡Ah! ¡Maldito, los golpes bajos son de canallas!

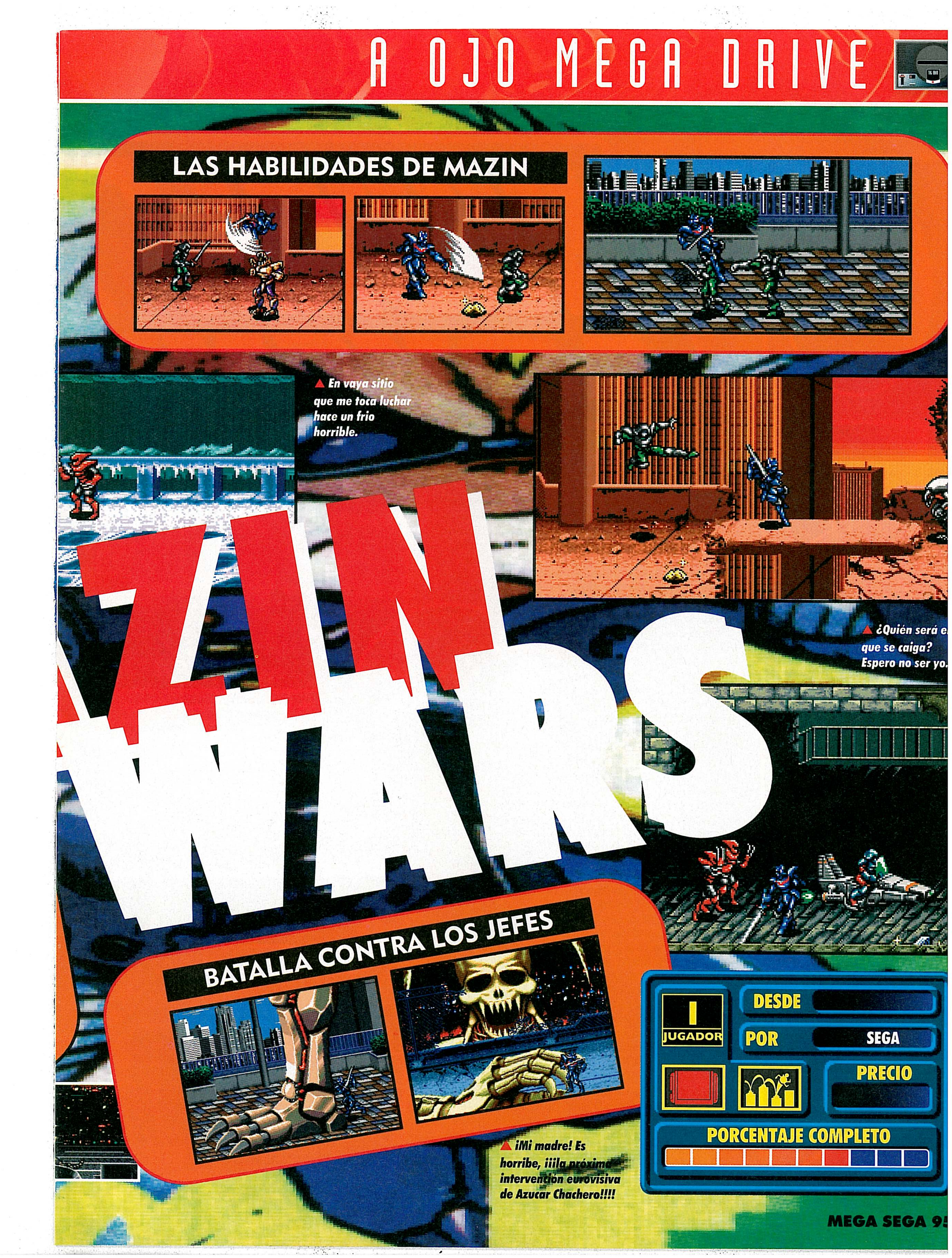
La vida es un devenir constante. Ahora estamos luchando por gozar de los placeres más terrenos, y al segundo unos alienígenas nos destruyen. En Mazin Saga esto es el pan de cada día. Nos encontramos en 1999, y los terrícolas que han sobrevivido al holocausto alienígena viven una constante pesadilla subterránea intentando escapar a la fuerza malévola de sus enemigos.

Pero cómo te estarás imaginando, no todo esta perdido. Gracias a un mediocre investigador, la especie humana puede poner todas sus esperanzas en un robot de combate llamado... ¡Mazinger-Z!. Con una habilidad con la espada casi insuperable, Mazi se abre camino a través de un terreno en el que abundan las plataformas y los mutantes a go-go, además de unos jefes gigantescos. Sus autores le han dotado de un ataque especial a lo maniaco, que por otro lado gasta demasiada potencia.

Mazin Saga es un matamarcianos del montón. No hemos visto nada especialmente interesante que le haga sobresalir , aparte de los espíritus de final de nivel que ocupan la mayor parte de la pantalla, pero diseccionaremos en profundidad Mazin Saga en un próximo MEGA SEGA.

MONSTRUOS

▲ ¡Me has doblado la espada! ¡Buaaah!



▲ En vaya sitio que me toca luchar hace un frio horrible.

▲ ¿Quién será el que se caiga? Espero no ser yo.

▲ ¡Mi madre! Es horribe, ¡¡¡la próxima intervención eurovisiva de Azucar Chachero!!!!

A OJO

ROCKET K[NIGHT] ADVENT[URES]

Puede que el orgullo masculino de la mayoría de los seres conocidos se vea hostigado por la pregunta, "¿y tú qué eres un hombre o un ratón?", y haga que saquen pecho y flexionen bíceps, a la vez que levantan el extremo del labio superior, como si el sugerir que uno sea un ratón fuera un insulto. ¿Qué es lo que la gente tiene en contra de los ratones, eh? Especialmente si eres el súmum del valor ratonil, como Sparkster, la estrella de la nueva incursión de Konami en Mega Drive, Rocket Knight Adventures.

Lejos de la repugnante, y ridícula imagen de las cajitas de queso, Sparkster es un héroe de primera categoría que viene desde otra galaxia para interceder por el reino encantado de Elhorn. Este mundo medieval está gobernado por siete poderosos magos y es presa de constantes enfrentamientos bélicos. Los habitantes del planeta se mantienen gracias a una misteriosa fuerza, una energía que tiene su origen en la luz y pone un funcionamiento sus increíbles Sky Chariots. Pero como suele pasar en las mejores historias, alguien está robando esta fastuosa fuerza para fines diabólicos, y ese alguien, no es más que Dark King que está intentando conquistar Elhorn con un ejército de tropas cibernéticas. Uno de los magos, Komata, está cansado de todo este asunto y está entrenando a una serie de soldados para que las cosas vuelvan a su cauce y los ha llamado "Rocket Knights".

Sparkster es el último de esos Knights y está sediento de venganza, pues su padre murió lentamente a manos de los guerreros de Dark King. Tuvimos el placer de echarle un vistazo a este burbujeante juego de plataformas y, por mi padre, que parece que tanto gráficamente como por el estilo de juego va ser de lo más. Regocija tus sentidos con estas capturas para comenzar a degustar estas maravillas pero estáte atento y no te pierdas nuestra review.



▲ *¡Me has doblado la espada! ¡Buaaah!*

▶ *Pues bueno, dos de los muros no están mal pero uno de ellos está algo desconchado y creo que algo no va bien en el techo...*





▲ Sparkster huyendo de los bichejos...

▲ Sólo queda uno a la izquierda, colega.

▲ ¡Mi madre! Es horribe, ¡¡¡la próxima intervención eurovisiva de Azucar Chachero!!!!

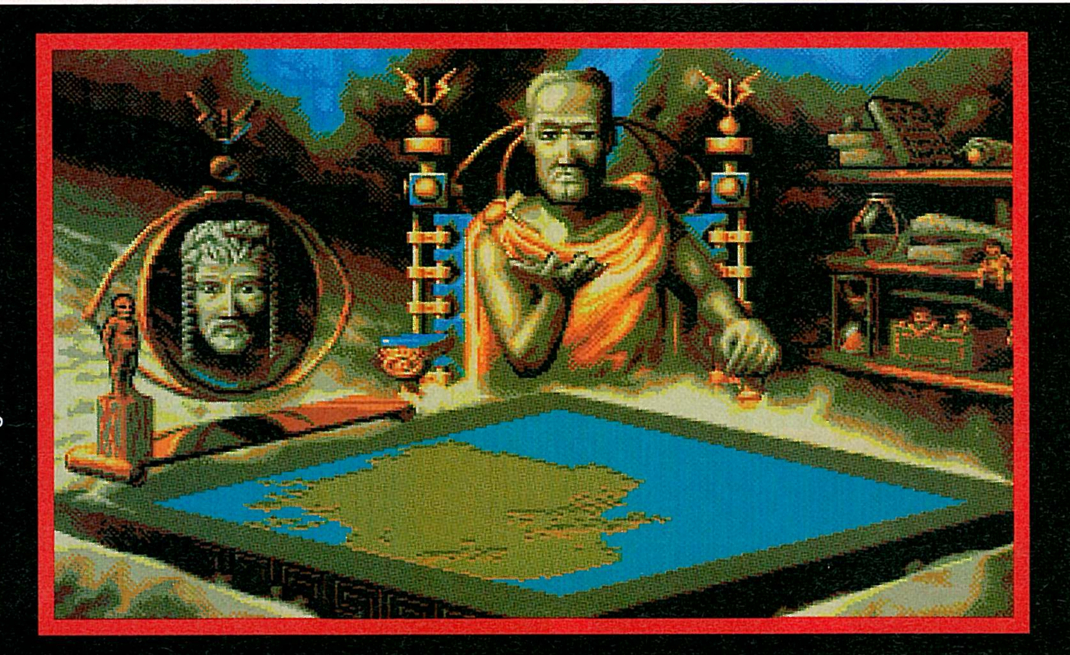
▲ Este juego es divertido ¡Yupiii...!



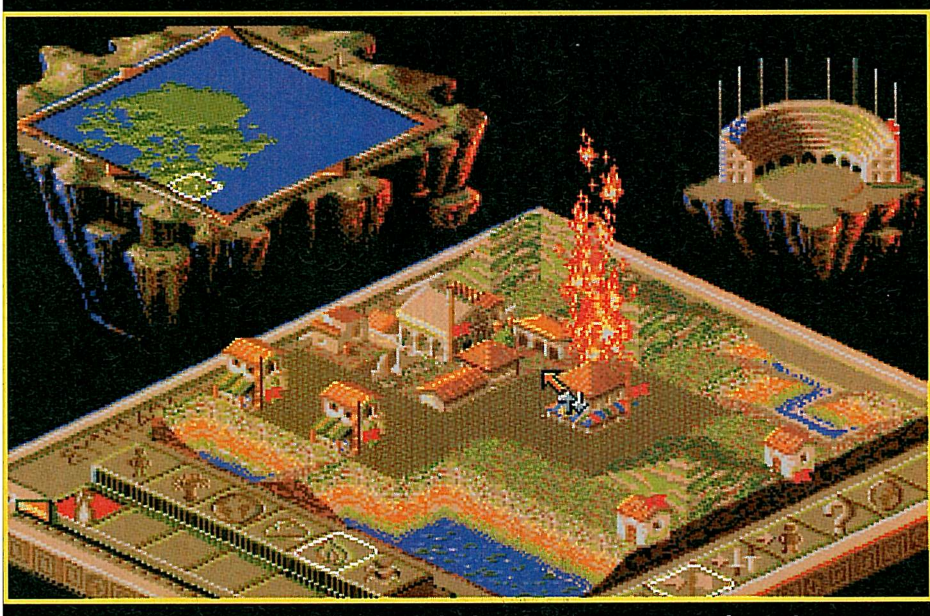
Populous fue uno de los primeros juegos de estrategia para la Mega Drive, y tres años más tarde permanece entre los mejores. Además con la creación de este juego, Bullfrog consiguió crear un estilo de juego que revolucionó el mercado: el juego de dioses. Ahora, en 1993, Bullfrog es de nuevo el responsable de la secuela Populous II.

Los jugadores del juego original se darán cuenta de inmediato de la similitud en la presentación. Un mapa isométrico en primer plano se combina con una vista de pájaro de mayor tamaño del paisaje. Una vez más, tu deidad dispone de una barra de maná, y otras opciones que ofrecen detalles acerca de cómo poblar tu territorio. En mucho aspectos el juego continúa siendo el mismo, basado en la nivelación del suelo y el desencadenamiento de desastres naturales.

De todas formas, Populous II ha mejorado en casi todas sus secciones. En lugar de seis calamidades que se pueden enviar al enemigo, nos encontramos con veinte. Todas son mucho más satisfactorias (¡y sádicas!) que las anteriores. Desde los pilares de fuego, a las devastadoras olas que pueden barrer océanos enteros; todo ello para hacer que la benevolencia pase a otro plano. Oh, se me olvidaba, también aparecen gorgones y gigantes para molestar al personal. Los gráficos han mejorado mucho, manteniendo el aire que combina la mitología con el valle Tuscany. Pero a pesar de lo remilgado de los gráficos; serán los estrategas poseedores de una Mega Drive los que se sientan más atraídos por este nuevo producto. Y pensando en ellos, MEGA SEGA (ya sabes, la mejor revista del sector) ofrecerá su propia review en exclusiva en un próximo número... ¡no te la pierdas!



POPUL



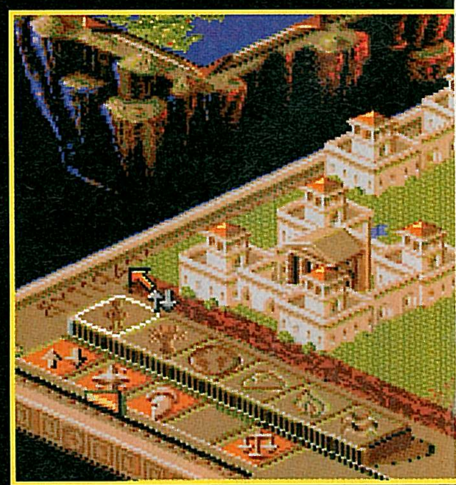


▲ Y el Señor dijo: "No me amasteis sobre todas las cosas, ¡pues os quemo la casa!

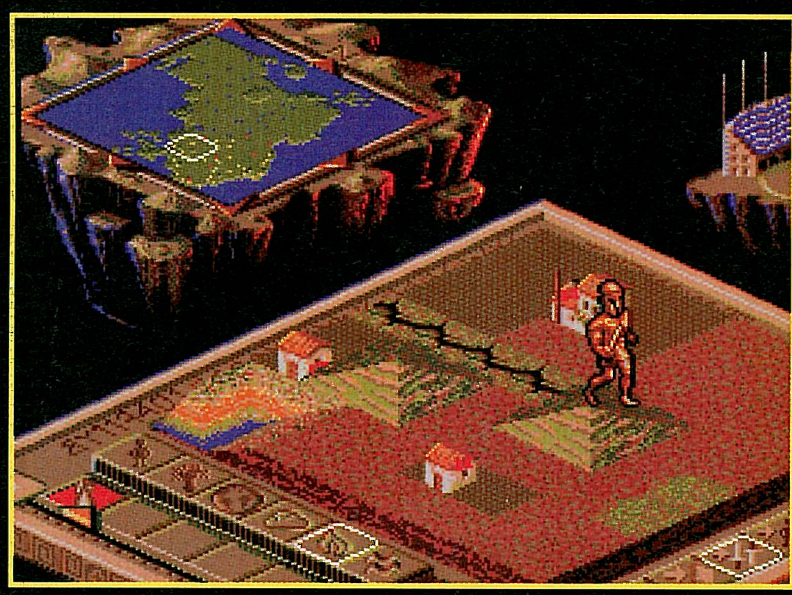




▲ Mami y papi nos llevan a nuestra villa en Tuscany en verano. No mola, no hay ni criados ni nada.







Los gigantes del apocalipsis se dan un garbeo para destruir un poquito.



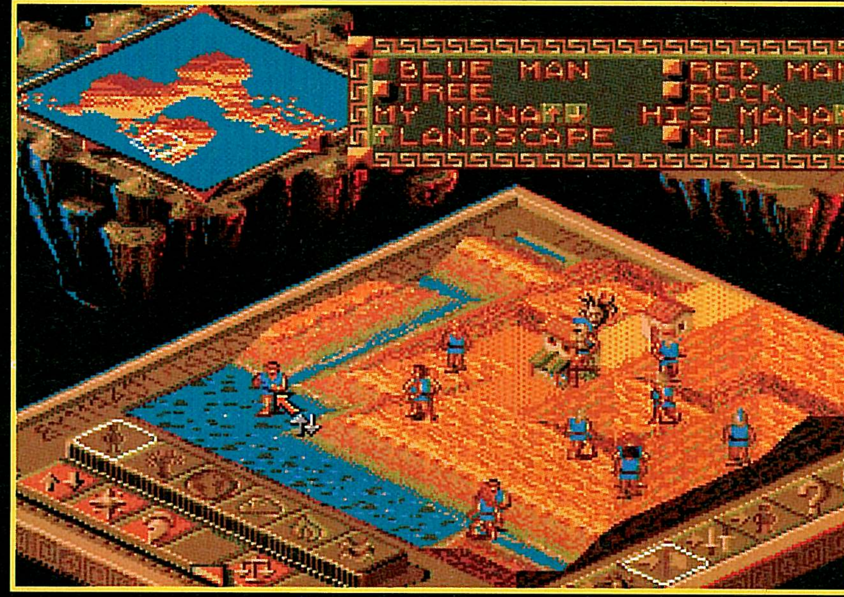
Tus gentes han creado un idílico retiro en la costa, parece Benidorm.

LOUS II

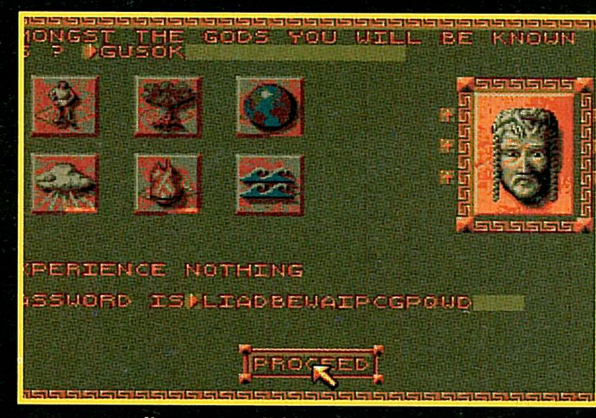


Crea unas defensas, para defenderte de las olas estilo Hawaii 5-0.





Convención de dioses en las dunas del placer.



Hazte un dios a tu medida. Es decir, que sea lo más sádico posible.





Unas imágenes exclusivas de "Una casa quemada mientras se juega con Sonic". Las autoridades aconsejan quemar esos juegos del infierno.



INTERNATIONAL RUGBY

Bienvenidos a la tierra de la violencia gratuita, pantalones ıarcapaquete y balones pepinados, que ha llegado a tu ıegaDrive gracias a Domark, en ırma de International Rugby. ombina tus habilidades de ntrenador con las técnicas de ıego más sucias, al tiempo que scoges a los mejores hombres ara tu equipo, después de revisar stadísticas interminables; después e controlarlos durante una serie e duros partidos para llegar por n al éxito. Practica en partidos mistosos con uno de los 16 ıejores equipos o en una ronda e tu elección antes de conseguir ı victoria en el Torneo de las inco Naciones, la Triple Corona , finalmente, la Copa del Mundo.

Habiendo tenido rápidos arniceros en dicho producto, odemos afirmar que la mayoría e las características de este eporte de contacto están ıcluidas en esta versión como nsayos y conversiones, y otros spectos menos elegantes ¡como olpes, tirones de la camiseta, lacajes y barridos!

De modo que para saber si ıerece la pena o no, tendrás que olver a sintonizarnos más delante, cuando te traigamos una evisión completa.



▲ ¡Intentarlo! Pero no os voy a dejar



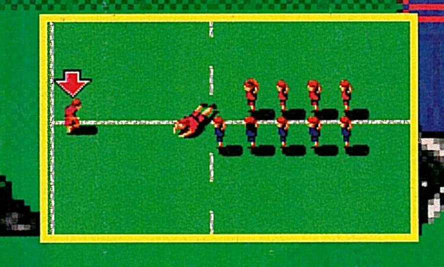
▲ Todas las entradas para coger la pelota deberían er dirigidas a ¿Quien sabe?



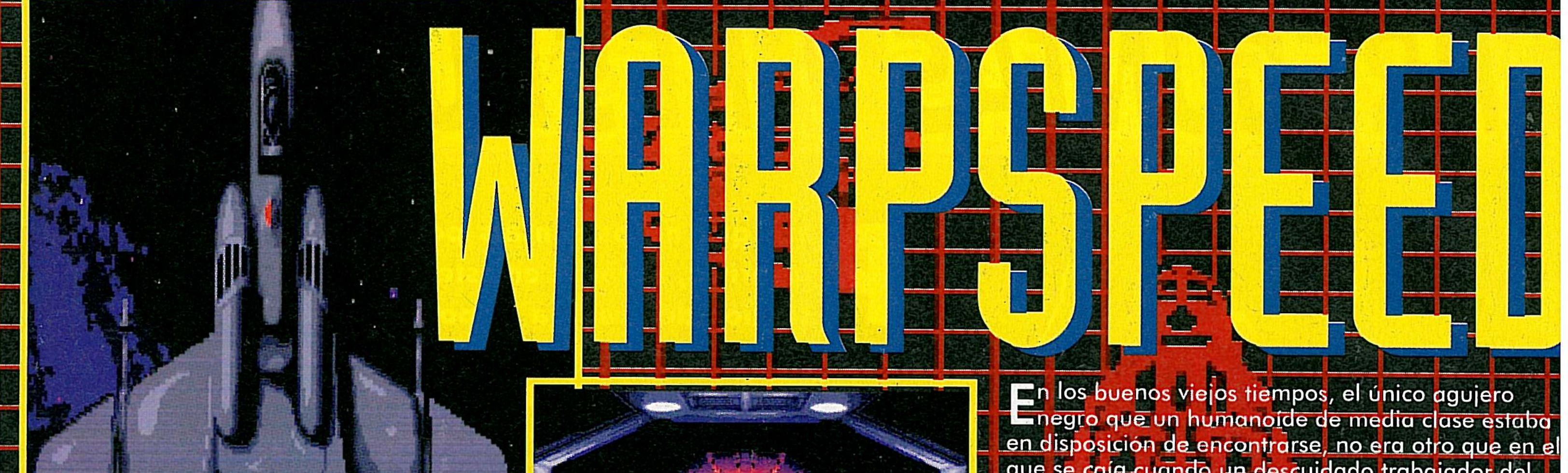
▲ El tío grande está marcado con una echa











WARPSPEED

HYPERWAVE RECEIVER
To: Scout
Aboard: STRIKER
Fm: Murg Pilot
Re: Challenge
Do you have what it takes to face me? If your courage allows you, come and taste combat in Quadrant DELTA Sector 8N.
PRESS ANY BUTTON

▲"¿Se mueve la Tierra, capullito de alhelí?" "Oh sí, churrusquito de mis entrañas, nadie despega de la forma en la que tú lo haces".

▲¡Oh, mirad allí! Un agujero negro, morado, rosa y amarillo con un unos ricitos alrededor.

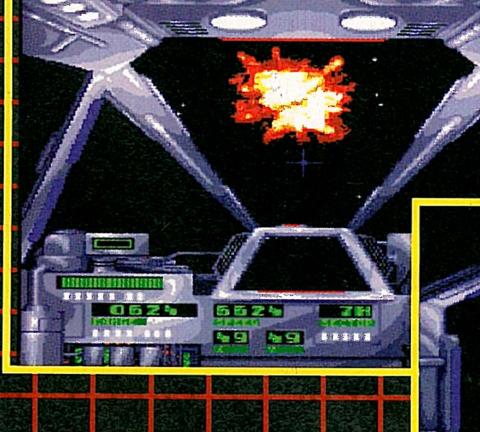
En los buenos viejos tiempos, el único agujero negro que un humanoide de media clase estaba en disposición de encontrarse, no era otro que en el que se caía cuando un descuidado trabajador del ayuntamiento dejaba un agujero de una obra al descubierto. Pero los tiempos han cambiado. Un grupo de alienígenas hostiles ha invadido la Tierra y ha abierto una serie de agujeros negros de gran tamaño que llevan hasta una pléyade de siniestras galaxias. El mundo se enfrenta a una fuerza que no comprende. El resultado de todo esto es WarpSpeed para la Mega Drive, por cortesía de Accolade.

Tú eres el piloto jefe de una flota de avanzados cazas espaciales y tu misión no es otra que destruir una serie de agujeros negros, eliminando a los alienígenas a través de un modo de campaña de cuatro escenarios y siete campañas. Hay 16 naves espaciales diferentes que conquistar, mientras te haces un nombre en los marcadores para obtener el derecho de volar en las naves más potentes de los alrededores.

Bueno, suena bastante impresionante, ¿pero es bueno? Nosotros ya nos hemos formado nuestra propia opinión acerca del asunto pero has de sintonizarnos el próximo mes para obtener un informe completo en MEGA SEGA.



▲¡Qué flipe! Cinco millones de kilómetros fuera de nuestra ruta para encontrar un lavabo, y resulta que al encontrarlo está fuera de servicio.



▼Al habla al Mayor Tom comunicándome con el centro de control en tierra, unos hombres muy feos me están atacando y ¡QUIERO QUE VENGA MI MAMÁ!



▲Trágate esto, ¡a ver si aprendes a no guindarme mis barritas de chocolate!



PREGUNTAS y RESPUESTAS



Para que no os sentais perdidos en vuestros juegos favoritos, abrimos en este número de julio, una nueva sección dedicada a responder todas vuestras preguntas (siempre y cuando nos sea posible, pero no tengais duda alguna de que por lo menos lo intentaremos) referentes a cualquier tema, sobre todo aquellas que el Mega Golfo nos roba, porque muchas de ellas deberían ir en esta sección, pero como merodea por la redacción y está hecho un ladrón de tomo y lomo, ¡qué le vamos a hacer!
Dirigir vuestras preguntas a:

P+R Mega Sega
Avda Betanzos nº 60, Semisótano A
28034 Madrid

MEJOR O PEOR

Con todas las consolas que hay en el mercado: NES, Super NES, Master System, Mega Drive, Game Boy, Neo Geo, Linx, Turbografx (no se si me dejo alguna).
¿Cuál es la diferencia entre ellas? ¿Cuál de ellas es la mejor?

Cristóbal Diaz
Sevilla

Esta carta es típica, mucha gente nos escribe preguntándonos lo mismo. Como son ganas de entrar en polémica, cosa que no nos gusta nada, os podemos decir que cada una tiene sus ventajas y sus inconvenientes, y además cada una de ellas funciona mejor con un determinado tipo de juegos. Lo primero que deberíais mirar para saber realmente cuál es mejor, es su precio y el de los cartuchos, a partir de ahí la opinión es vuestra.

SUPER HANG ON

¿Cuál es el mejor código para Super Hang On?

Dionisio Gordillo Nuñez

De Jose Maria Hernández García nos llega respuesta para este cartucho:
6FF3F546F35564FFOSLPIMFJEDGH

SONIC 2

¿Hay alguna manera de poder elegir fase en el Sonic 2 para Mega Drive?

Juan Martín

En la pantalla de opciones, pon la canción 19, después el sonido 65, después la canción 09 y después la canción 17. Se oirá el sonido de anillo, le das al Start y aparecerá la presentación, pondrá la opción de un jugador, presiona Start y podrás elegir la fase que quieras. Esta pista nos llega por cortesía de Eduardo Saldaña Navedo

COSAS VARIAS

Tengo una serie de preguntas que hacer:
1.- ¿Hay algún juego de lucha decente para Master System?
2.- ¿Va a salir el Action Replay para Master System?
3.- ¿Cuál es el mejor juego actual de fútbol?
4.- Puntuarme los siguientes juegos: Streets of Rage, Double Dragon, Vigilante y Rampage.

Aitor
Bilbao

Primero, claro que los hay, leéte nuestra revista y lo sabrás, segundo, ya existe y lo comercializa Proein, S.A. tercero, el mejor es Super Kick Off y cuarto, las páginas del top 10 deberían servir para lo que nos preguntas.

DIME CUANDO

Tengo ahorrado dinero para comprarme el Mega-CD, ¿cuándo va a salir aquí? Otra pregunta, ¿es verdad que el Mega-CD es mejor que la Neo Geo?

Alguien (precioso anónimo)
De no sabemos donde

No podemos confirmarte cuándo saldrá el Mega-CD en nuestro país, pero sí que podemos decirte que está ya muy cerca, más de lo que crees. En cuanto a tu otra pregunta, son máquinas diferentes, si no se pueden comparar Neo Geo y Mega Drive, tampoco se pueden comparar Mega-CD y Neo Geo.

MAS POLÉMICA

Felicitaciones por la revista, creo que es la mejor.
1. Hace dos años Sega lanzo la Mega Drive. Meses después Nintendo comercializó la Super Nes, que era superior porque la tecnología había avanzado. Después tenemos el Mega-CD, y el por lo visto superior Super-CD sale ya. Ahora se habla de una 32-bit de Sega y, seguramente Nintendo anunciará su máquina, que seguro que será mejor. ¿Por qué no espera Sega a que Nintendo se adelante y así realiza una máquina mejor?
2. ¿Cómo se conecta la Mega Drive a un sistema estéreo? ¿Tiene que tener el equipo algún tipo de conector suficiente?

Pedro Auserón Lamas
Cádiz

La primera respuesta es que Sega no tiene ganas de esperar a que llegue nueva tecnología. Si Sega hubiera esperado un movimiento de Nintendo para lanzar su 16 bit al mercado, aún estariamos esperando la Mega Drive. Creemos que con tu carta nos estás diciendo que no te hubiera importado aguantar 2 años con tu Master System hasta que se hubiera lanzado la Mega Drive.
Puedes conectar tu Mega Drive a tu equipo de alta fidelidad, siempre y cuando tengas el material adecuado, lo que necesitas es un cable con un conector de 3.5 mm en un lado y en el otro el que tenga tu equipo de música.

ALEX KIDD

¿Alguien me puede dar algún truco para Alex Kidd? ¡Estoy desesperado!

Julio Angulo
Santander

Cuando ya no te queden vidas, pulsa rápidamente la tecla arriba del control pad mientras pulsas a la vez sobre los botones 1 y 2, en la pantalla aparecerá "Continue Mode" y así, podrás seguir. Jose Antonio Sagredo Moreno Murcia

VARIOS TRUCOS

Os voy a dar algunos trucos para estos juegos:
Para continuar en el juego Captain Silver de Master System, cuando salga el Game Over, pulsa el pad para arriba y pulsa el botón de espada.
Para juegos de Mega Drive tengo unos cuantos, en European Club Soccer, introduce uno de estos códigos cuando estés en el modo simulation:

1- Real Madrid: LGFUAD91KB
2- Barcelona: HLFUAEAICA

Y por último uno para Game Gear y el juego Shinobi II. Para tener todos los ninjas, introduce este código: 9F723 y para el juego Slider: códigos, round 40: AEAE; round 80: EAAE

Julian San Roman
Bilbao

CATALOGO de JUEGOS

MEGA DRIVE

688 ATTACK SUB
Una excelente simulación de submarino en la que tendrás que completar diez misiones como comandamante de submarino americano, y seis como ruso. Aunque suene aburrido, es muy convincente y se lo recomendamos especialmente a aquellos que quieren algo diferente (con mucha "profundidad" ¡ho, ho!).

GLOBAL 88%

ALIEN III
Un soberbio juego de plataformas de desplazamiento en ocho direcciones que te pone al control de Ripley, rescantando prisioneros y reventando Aliens a izquierda, derecha y centro. Excelentes gráficos y una sorprendente banda sonora añaden mucha jugabilidad, aunque fastidia un poco que las acciones se repitan tanto.

GLOBAL 89%

ALIEN STORM
Una increíble conversión de la máquina de los salones recreativos, con geniales gráficos y acción super divertida hasta para dos jugadores. El gran problema es que es demasiado fácil. Por alguna razón desconocida, la versión de importación es mñas difícil, pero aún así, sigue siendo sencillo terminarlo. Aquellos recién incorporados a la Mega Drive, lo encontrarán interesante, pero los expertos lo terminarán en dos patadas.

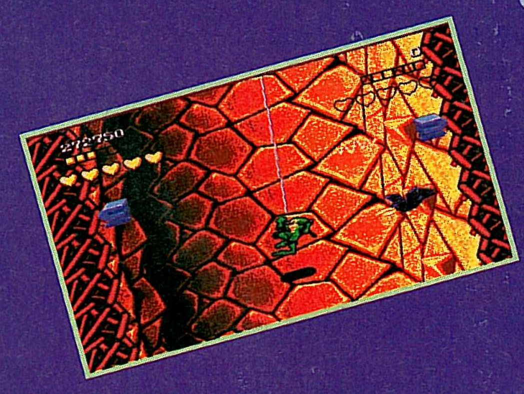
GLOBAL 78%

BACK TO THE FUTURE III
Un juego de cuatro niveles basado en la famosa película. Los gráficos y los sonidos son excelentes, y el juego es muy divertido y alegre. El único problema es que es bastante fácil, y solamente los novatos de la Mega Drive sacarán provecho de él.

GLOBAL 77%

BATTLETOADS
Aún siendo como es una versión mejorada de un juego de 8 bits, Battletoads se deja jugar muy bien y es muy divertido. Sin embargo quizás sea demasiado difícil, lo que lo hace no apto para novatos.

GLOBAL 79%



BATMAN
Los gráficos y los sonidos son verdaderamente tremendos y ha una gran cantidad de melodías rock para acompañar la acción en las plataformas. El único problema es que el juego es fácil, por lo que adictos a las plataformas, estáis avisados.

GLOBAL 83%

BATMAN RETURNS
Grandes pero muy pobremente animadas figuras combinadas con una jugabilidad no muy por encima de la media de los juegos de plataformas y controles que no responden para producir un juego no muy original, pero con una aire gótico. Hace falta mucha habilidad para completarlo, si es que lo puedes soportar.

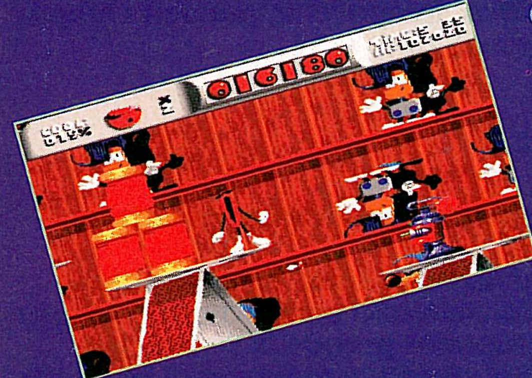
GLOBAL 77%

BONANZA BROS
Como Alien Storm, está es otra estupenda conversión a la que vamos atumbar por su excesiva facilidad. La acción con dos jugadores el divertida, pero lo que necesitas al final del día es un poco de difcultad. Además, a no ser que seas un novato, sencillamente no te dará gran cosa.

GLOBAL 73%

COOL SPOT
Spot se ha ganado el derecho a llamarse extraordinario. Cualquiera que guste de un juego de plata-formas encontrará en él su juego perfecto. Seguramente será todo un éxito. No te lo pierdas por nada del mundo.

GLOBAL 90%



COLUMNS
La respuesta de Sega al Tetris, es un excelente juego tipo puzzle. Hay una amplia variedad de opciones, incluyendo escenas a realizar en un determinado tiempo, como si fuera un aracade. Tres niveles de sificultad, nueve niveles de comienzo y un modo de juego doble, le dan al juego una gran jugabilidad.

GLOBAL 91%

CORPORATION
Un juego altamente original de espionaje en 3D. Eres un agente secreto que tiene que limpiar de corrupción la superpotente Corporación. Un juego de rol altamente adictivo. Muy recomendable.

GLOBAL 86%

DESERT STRIKE

El finamente expuesto fin de este juego es tomar el control de un helicóptero de ataque y hacer lo que las fuerzas armadas deberían haber hecho con Saddam Hussein y sus fuerzas hace 12 meses. Es uno de los mejores mata marcianos jamas escrito, con un montón de características originales, y que ningún jugador de Mega Drive debería olvidar.

GLOBAL 94%

DJ BOY

DJ Boy es una especie de mata marcianos sobre ruedas, y mientrás que es muy divertido, sufre de un pequeño problema: es condenadamente sencillo. Para los fans de las maquinitas de marcianos.

GLOBAL 78%

ECCO THE DOLPHIN

Un clásico absoluto de la Mega Drive, que debe mucho al original, además de ser completa y totalmente adictivo. Una grna historia, unas animaciones de delfines alucinantes y un fantástico sonido, le hacen un contendiente muy difícil de batir en busca del mejor juego para Mega Drive.

GLOBAL 97%

EX-MUTANTS

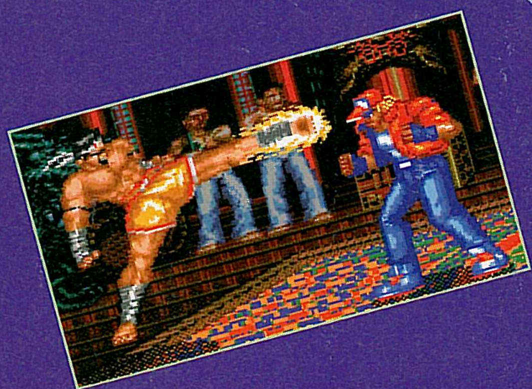
El señor de los mutantes diabólicos está preparado para invadir la tierra. Pero los Ex-mutants lo van a impedir, siempre y cuando los ayudes. Un arcade estupendo, ¡qué haces que no vas a comprarlo!

GLOBAL 85%

FATAL FURY

Juego de lucha realmente bueno, a la espera de Street Fighter II. Es una pena que no cuente más que con tres botones, pero es lo suficientemente adictivo como para pelearse todos los días con él.

GLOBAL 84%



FLASHBACK

Otra de las grandes estrellas del año, por no decir LA estrella. El excelente y fluido movimiento del personaje principal es algo nunca visto antes en una consola. No debería faltar en tu biblioteca de cartuchos.

GLOBAL 93%

F-22 INTERCEPTOR

Esta simulación de avion de combate es verdaderamente superior. Junto con todas su características y opciones, hay alrededor de 100 misiones para probar y la élite de los pilotos también está incluida. Incluye un generador de misiones para que puedas crearlas por tu cuenta y riesgo. Algo que aquel que quiera pilotar un avión de combate debiera tener.

GLOBAL 93%

GALAHAD

Una excelente aventura arcade del tipo de Shadow of the Beast, Galahad está adornado con unos gráficos excelentes y un sonido explosivo. La jugabilidad es grande, con muchas cosas para hacer y niveles por conquistar. Un juego que te durará mucho.

GLOBAL 86%

GHOULS'N' GHOSTS

Ghouls'n' Ghosts es una excelente conversión del uego clásico de las máquina de monedas, que combina unos inmejorables gráficos con un sonido genial y una jugabilidad a toda prueba. Es realmente un juego soberbio, algo que no debieras dejar escapar.

GLOBAL 93%

GOLDEN AXE

Golden Axe es una réplica perfecta de la máquina recreativa original, que añade algunas opciones más como por ejemplo, batalla uno contra uno, una mini-misión para los novatos y algunos niveles más que no aparecían en la máquina original. Todo junto hacen de el una de las mejores conversiones de máquina recreativa. ¡No te lo pierdas!

GLOBAL 94%

GRANDSLAM TENNIS

También conocido en los Estado Unidos como Jennifer Capriati Tennis, este bien parecido simulador deportivo es tan bueno como Super Tennis para NES. La inteligente jugabilidad se ve tumbada por la lentitud de las figuras.

GLOBAL 85%

HOME ALONE

Este es un juego muy extraño. Guia a Kevin (Macaulay Culkin) alrededor de su distrito en su patin de nieve, protegiendo las casas del ataque de los ladrones. Home Alone es un juego diferente, pero no deja de ser aburrido y repetitivo. No es muy recomendable.

GLOBAL 43%

JAMES POND

Un discreto y entretenido juego acuático de plataformas, con doce niveles que te darán muchísima diversión. Hay infinidad de niveles escondidos y los adictos a los juegos de plataformas se lo pasarán en grande.

GLOBAL 77%

JOE MONTANA'S FOOTBALL

Un bonito juego de fútbol, pero no tiene la profundidad, las opciones o la competitividad de John Madden's Football. Vete a por Madden - o si quieres algo diferente, Joe Montana II.

GLOBAL 73%

JORDAN VS BIRD

No te asustes ante los nombres de las estrellas. Esto no es baloncesto, es una versión reducida a un uno contra uno. En su defensa diremos que tiene muchas opciones con las cuales pelearse, pero esto no evita que el juego sea aburrido y tonto, con pocas cosas que te ofrezcan diversión. Evítalo.

GLOBAL 40%

JUNGLE STRIKE

La segunda parte (aunque por su gran despliegue de gráficos y sonido no se parecen en nada) de Desert Strike hace olvidarse totalmente de que alguna vez existió primera parte. El mejor cartucho de disparos jamás visto. ¡Como me entere que no te lo has comprado me enfado!

GLOBAL 96%



KLAX
Aquellos que en su día jugaron con la máquina recreativa, agradecerán esta excelente conversión.

GLOBAL 85%

KING OF THE MONSTERS
Un juego de lo más deleznable, si no quieres arrepentirte de haberte gastado dinero en él, que no se te ocurra comprarlo, pasa de él olimpicamente.

GLOBAL 55%

KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE
Krusty tiene un problema. Su emisora de TV está siendo atacada por una plaga de ratas y él tiene que echarlas de allí - ¡YA! Es como una especie de Lemmings, solo que esta vez tienes que conducirlos hacia su extinción. Los gráficos son majos, el sonido es realmente bueno y el juego es bastante adictivo. Ve a comprartelo.

GLOBAL 90%

LHX ATTACK CHOPPER
Un simulador de vuelo excelente de la gente que te brindó F-22 Interceptor. No es tan excitante como F-22 en terminos de batallas aéreas, pero es mucho mejor como juego de estrategia y como simulador de vuelo. Altamente recomendable.

GLOBAL 89%

LOTUS TURBO CHALLENGE
Graficamente y sonoramente, este juego es como un mordisco de un perro, pero desde el punto de vista de la jugabilidad y del tiempo que te vas a pasar jugando, es un gran juego - especialmente en el modo dos jugadores. Incluso si estás juegas solo es un gran reto, con sus imposibles de alcanzar limites de tiempo y la gran cantidad de pistas disponibles.

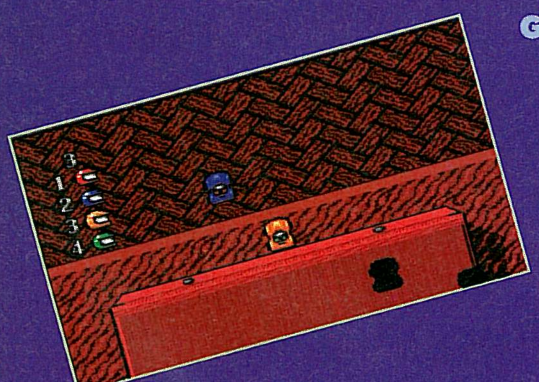
GLOBAL 84%

MICKEY MOUSE IN THE CASTLE OF ILLUSION
Uno de los mejores juegos de plataformas para Mega Drive existentes. Combina unos gráficos excelentes con una jugabilidad también excelente para dar lugar a un reto fantástico.

GLOBAL 93%

MICRO MACHINES
Divertidisimo juego de coches. Micro Machines es de lo mejor a la hora de pasar un rato entretenido y alegre, su gran cantidad de circuitos y su soberbia vista aérea, le dan un aire característico y especial. El modo de dos jugadores se puede jugar eternamente. Lastima de triste modo de un jugador.

GLOBAL 93%



MIG-29 FULCRUM
Creado originalmente para PC, al final ha sido convertido para Mega Drive. Aunque no es malo, no es acción a tope como por ejemplo Afterburner, sin embargo entusiasmará a aquellos a los que gusten de los simuladores auténticos.

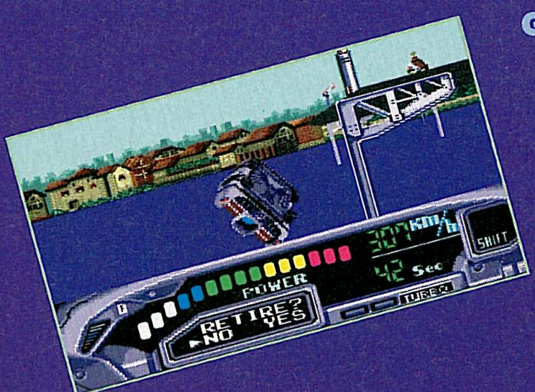
GLOBAL 75%

OLYMPIC GOLD
Olympic Gold ofrece al jugador seis pruebas olímpicas. Estas son: martillo, lanzamiento de jabalina, buceo, 100 metros lisos, natación y 110 metros vallas. Aunque es divertido y está muy bien adornado, no hay mucho en el juego que te pueda mantener ocupado y, sorprendentemente ¡no hay modo de dos jugadores! Es también muy poco original. Ya lo hemos visto anteriormente.

GLOBAL 70%

OUT RUN
Esta conversión de las máquinas recreativas, sencillamente no le hace justicia al juego. Los graficos y el sonido están a su mismo nivel, pero es en la jugabilidad donde cae por su propio peso, es tan fácil que hasta cualquier tonto podría terminarlo en un pis pas.

GLOBAL 69%



PGA TOUR GOLF II
Indudablemente el mejor juego de golf de todos los habidos en cualquier consola. Planteado inicialmente como una mejora del original, es de hecho, mejor que aquel. No te lo pierdas bajo ninguna circunstancia.

GLOBAL 95%

RISKY WOODS
Un juego de plataformas razonablemente bueno y divertido. Ahora, es de lo mejor que puedes encontrar de lo que se programa en nuestro país.

GLOBAL 74%

ROAD RASH
Coge tu super moto y lanzate al torneo Road Rush, una serie de carreras en las que el objetivo es viajar a traves de carreteras tipo Super Hang-On involucrándote en actos violentos con otros "Rushers". Montones de carreras, cantidad de motos entre las que escoger e infinidad de retos hacen de Road Rush el mejor de este tipo de juegos para Mega Drive.

GLOBAL 92%

ROBOCOD
Uno de los juegos de plataformas de Mega Drive más perfectos, con unos gráficos realmente excepcionales, sonido esplendido y una jugabilidad genial al mismo tiempo que guias al héroe contra las hordas robóticas del Doctor Maybe. Ponlo el primero en tu lista de compras.

GLOBAL 95%

ROLO TO THE RESCUE
Este juego de plataformas tiene cientos de niveles llenos de juego agradable. Los gráficos son graciosos y sencillos, siendo el juego muy adictivo. El problema es que no tiene ninguna ayuda del tipo grabar/recuperar, por lo que puedes estar jugando durante horas y horas para terminarlo sin poder grabar la partida.

GLOBAL 80%

SHADOW OF THE BEAST II
Es tan lento como el original, pero más frustrante, haciendo de él un juego estupido, de una jugabilidad tonta y a falta de variedad. Pasa de él.

GLOBAL 58%

SMASH TV
Una conversión decente que sufre por culpa de un sistema de control muy pobre y de unas rutinas anti colisión muy lentas. Los fans de Smash TV, seguramente se divertirán, pero otros encontrarán que la acción no es tanta como se supone.

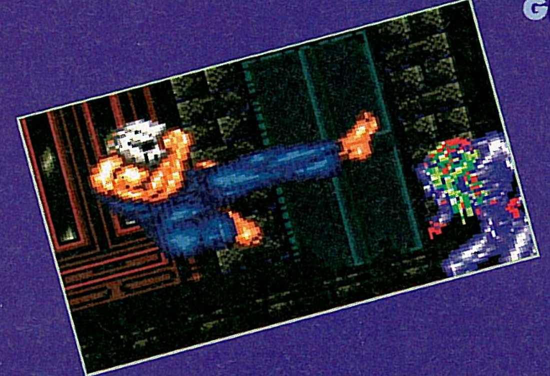
GLOBAL 72%

SONIC: THE HEDGEHOG
El super héroe de SEGA toma parte en un tipo de juego calcado del super héroe de Nintendo, Mario. Es muy adictivo con unos gráficos brillantes y rápidos. Pero, el juego puede llegar a ser frustrante y los expertos lo tendrá terminado en un par de días.

GLOBAL 90%

SPLATTERHOUSE II
Una razonable conversión de la máquina recreativa. Este arcade de desplazamiento horizontal falla porque los controles son malísimos, lo que hace que la jugabilidad se vea muy afectada.

GLOBAL 73%



SUNSET RIDERS
Un juego arcade sorprendentemente bueno basado en una máquina recreativa bastante antigua, pero merece la pena echarle un vistazo. Que conste que últimamente las conversiones tienen una gran calidad y nos están sorprendiendo gratamente.

GLOBAL 84%

SUPER KICK OFF
Vista la gran calidad de Kick Off, parecía imposible mejorarlo, pero aquí está Super Kick Off para demostrar lo contrario. Si te gusta el fútbol, no deberías pasar sin él. De lo mejor que hay en el mercado para Mega Drive.

GLOBAL 95%

SUPER MONACO GP II
Esta continuación al mejor juego de Mega Drive falla por su excesiva semejanza con el anterior. Las únicas diferencias esÔtan en las nuevas opciones, incluyendo un modo uno contra uno y una especie de consejero de conducción en forma de Ayrton Senna. Es mejor que el primero, pero si tienes aquel, ni te molestes en comprar éste.

GLOBAL 87%

TALE SPIN
Un juego de plataformas con un aspecto muy agradable, aumentado por la excelente fase arcade que se ve tristemente abatida por los fallos de programación. Hasta el modo de dos jugadores es asqueroso, no hay quién pueda enfrentarlos a los dos. Una gran licencia estropeada por culpa de la falta de atención de los programadores.

GLOBAL 59%

TERMINATOR II
Uno de los primeros juegos decentes para poder ser utilizado junto con Menacer. Tiene buenos gráficos, y muchísimas cosas para explotar, siguiendo el guión de la película fielmente. Pero los controles tan confusos que tiene, la facilidad a la hora de completar los niveles y el tonto desarrollo, no nos llevan a ninguna parte.

GLOBAL 75%

THUNDERFORCE IV
La continuación a uno de los mejores juegos de Mega Drive es tan bueno como su predecesor, con muchos más mundos para explorar y gráficos incluso más expectaculares. Aunque la jugabilidad no difiere mucho de aquella que fue la anterior a esta.

GLOBAL 89%

TINY TOONS
Hartos de verse en las pantallas de televisión, los Tiny Toons han decidido dar el salto a las consolas, aquí están para que puedas disfrutar de ellos. Es un juego graciosísimo y plagado de alegría por todas partes, ¡indispensable!

GLOBAL 92%

WHERE IN TIME IS CARMEN SANDIEGO?
Un juego educativo decente. Desafortunadamente, con lo educativo que es, la jugabilidad es francamente nula, seguro que lo abandonarás en dos días.

GLOBAL 63%

WORLD OF ILLUSION
Mickey y Donald hacen su aparición en este intento de juego de plataformas. Aunque parezca fácil, es tan bueno, con unas figuras y unas animaciones geniales, además de jugarse estupendamente, lo que sugeuramente hará que vuelvas a jugarlo muchas veces. Merece la pena echarle un vistazo.

GLOBAL 91%

WWF WRESTLEMANIA
Definitivamente el mejor juego de Pressing Catch alrededor del planeta en este momento. Gran cantidad de movimientos y razonables animaciones, pero en el modo un jugador te cansas enseguida. Algo que no debiera faltar en la lista de compras de los fans de WWF.

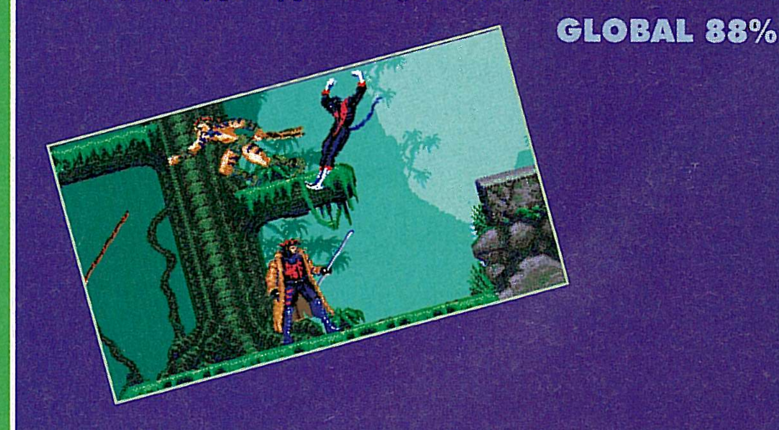
GLOBAL 80%

XENON 2
Este juego tuvo un grna éxito en Amiga, pero no es muy bueno para lo que es el estándar en Mega Drive. Gráficamente impresionante y con un desplazamiento vertical excelente, se queda como recomendable para aquellos a los que les gusten los arcades.

GLOBAL 82%

X-MEN
Adaptación del comic de la editorial Marvel Comics, X-Men es un buen cartucho arcade. Incluye una estupenda opción para jugar dos jugadores. Si te gustan los comics, X-Men es tu cartucho.

GLOBAL 88%



MASTER SYSTEM

AFTERBURNER

La máquina recreativa era divertida por su cabina movible y sus bonitos gráficos así como su atronante sonido, pero tristemente la conversión para Master System no tiene nada de lo anterior. El juego es aburrido y muy fácil. Para los amantes de las máquinas recreativas.

GLOBAL 51%

ALEX KIDD IN SHINOBI WORLD

El último y mejor juego de la serie Alex. tiene ahora los poderes mágicos de los Ninja y tiene que atravesar una parodia del terreno de Shinobi para rescatar a su chica. Es un juego divertido y entretenido con gráficos inteligentes y sonido adecuado. Recomendado.

GLOBAL 90%

ASTERIX

Asume el papel de Astérix u Obélix en este nuevo juego de plataformas. Los gráficos son estupendos, los sonidos no son tan malos y se deja jugar muy bien. Desafortunadamente, hay algunas frustraciones por culpa de muertes instantáneas y continuaciones infinitas con puntuaciones comenzando en cero. A pesar de todo, en general es un buen juego.

GLOBAL 80%

AZTEC ADVENTURE

Considerando el resto de los juegos de rol para esta Sega, esta es una oferta muy pobre y la única recomendación que podemos hacer es que mires a las demás y ievites a esta como a la plaga!

GLOBAL 38%

BACK TO THE FUTURE II

Como Marty McFly debes terminar cinco niveles de plataformas, patinetes y rompecabezas. Esto es, si antes no te has dormido. Sí, es un somnífero estupendo - y es frustrante cargarlo. Añade a esto la pobre secuencia de presentación y, ya lo puedes asar como a un pavo.

GLOBAL 37%

BACK TO THE FUTURE III

¡Marty está de vuelta! Con unos excelentes gráficos y sonido, es un juego divertido que se ve penalizado por los tres únicos niveles que tiene, lo que te llevará a terminarlo muy pronto.

GLOBAL 68%

BANK PANIC

Esta conversión arcade es algo vieja, pone a prueba tus reflejos y la coordinación entre el ojo y la mano. No es un juego muy largo; no tardarás mucho en terminarlo. Pero es un cartucho barato y merece la pena echarle una mirada.

GLOBAL 78%



BATTLE OUT RUN

¡Salta a las autopistas en este juego tipo Chase-HQ en el que tendrás que golpear al resto de los coches para echarlos de la carretera! Aunque Battle Out Run no presente un reto tan grande como el de Fire and Forget II, tiene suficiente fuerza como para justificar su compra - dale una oportunidad.

GLOBAL 80%

BLACK BELT

Asume el control de un experto del kung-fu y dirígelo a batallar a través de un terreno con desplazamiento horizontal eliminando a siete tipos diferentes de shinola lo suficientemente tontos como para cruzarse en tu camino. Definitivamente, es uno de los mejores mata marcianos para Sega, y además es muy recomendable.

GLOBAL 81%

CASINO GAMES

Casino es un cartucho de azar que consta básicamente de tres juegos: cartas, máquinas de monedas y petacos. Los gráficos y los sonidos son suficientemente buenos, pero la falta de variedad acaba con el juego. No hay ruleta o dados para ponerle algo más de misterio al asunto y seguro que acabarás por buscar la suerte en cualquier otro juego.

GLOBAL 46%

CHOPLIFTER

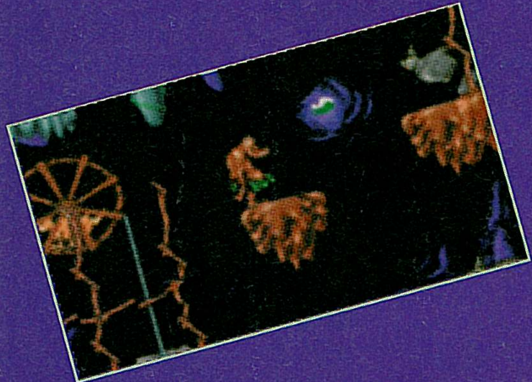
Con unos gráficos excelentes y una jugabilidad que pone a prueba tus habilidades, Choplifter es uno de los mejores mata marcianos del momento. Despega con él.

GLOBAL 89%

CHUCK ROCK

Uno de los mejores juegos de plataformas para Master System. Puntua muy alto en el apartado de gráficos y sonido, con una jugabilidad fuera de toda duda. Se merece tu atención.

GLOBAL 90%



ENDURO RACER

Este juego basado en las carreras de motocross es uno de los cartuchos Sega Master System más fácil de completar. Diez niveles de desplazamiento diagonal entre la llegada y tú. Y hasta cualquier pardillo podría terminarlo en una sentada. Zzzzzz.

GLOBAL 32%

F-16 FIGHTER

Parece algo impresionante, pero es francamente blando en lo que se refiere a dureza. Vuela con el F16 Fighter contra las oleadas de aviones enemigos y reviéntalos a todos. Los gráficos y sonidos son normalillos y el juego se vuelve muy tonto. Evítalo.

GLOBAL 48%

FANTASY ZONE

Este super mata marcianos de desplazamiento horizontal tiene los gráficos más coloristas jamás vistos. La jugabilidad es excelente y hay suficientes retos como para mantener entretenido durante mucho tiempo al más purista de los amantes de los arcades.

GLOBAL 87%

FIRE & FORGET II
Fire and Forget II, a quemar la carretera, es muy rápido y bonitamente duro hasta el punto de llegar a dejarlo por su dificultad. Sin embargo, una vez que te has hecho a la velocidad de las cosas, te introduces en la acción y te entregas al reto. Algo que no debiera faltar en las estanterías de aquellos que gustan del terror en las autopistas.

GLOBAL 86%

GAUNTLET
La máquina recreativa causó verdadera sensación cuando fue presentada en 1986, y esta versión tiene todas las características del juego original. Con 100 niveles diferentes para retarte, Gauntlet no perderá su sentido por muy rápido que lo aficiones. Si tienes una Sega, hazte un favor a ti mismo y cómprate el cartucho.

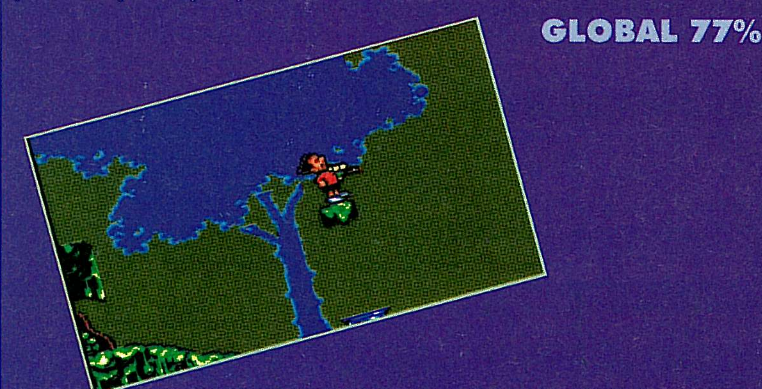
GLOBAL 90%

GHOST HOUSE
Los gráficos de Ghost House son del tipo grande; grandes cabezas, grandes ojos y pequeños cuerpos. El sonido es divertido y gracias a su reducido precio, ofrece entretenimiento que cualquier usuario Sega puede tener.

GLOBAL 71%

GLOBAL GLADIATORS
La versión de Mega Drive es francamente superior a esta de Master System. Podrían haber sido muy parecidos en desarrollo y jugabilidad, con las limitaciones del hardware claro está, pero esta versión para Master System se queda por el camino.

GLOBAL 77%



GOLDEN AXE
Golden Axe es una conversión fantástica de la máquina de monedas, con cinco duros niveles de acción. Los gráficos y sonidos son algo fuera de serie. Recomendado para los grandes consoleros.

GLOBAL 92%

GOLFAMANIA
Golfamamia te deja jugar 18 hoyos en la agradable comodidad de tu sofá. Es sencillamente estupendo, con su excelente jugabilidad y los buenos gráficos te mantendrá entretenido durante mucho tiempo. No te lo puedes perder - dile a tu padre que te lo compre, ¡seguro que le encantará!.

GLOBAL 83%

IMPOSSIBLE MISSION
Impossible Mission suena muy bien, con unos efectos atmosféricos de alta clase. Pero lo más importante de todo es que jugar es brillante. Un juego fantástico, destinado a ser uno de los clásicos juegos Sega.

GLOBAL 97%

KLAX
Este super rompecabezas estaba de moda en California hace un tiempo. Al final, ha llegado para Master System. Por lo que ¿es bueno? Bien, por supuesto que lo es. Si eres un auténtico cerebrito, pruébalo.

GLOBAL 88%

LEMMINGS
Más de 100 niveles en los que tendrás que salvar a los verdes melenudos de una muerte cierta. Una conversión increíblemente buena - tu colección no estará completa sin él.

GLOBAL 95%

MARBLE MADNESS
Conversión del super éxito de Atari, conserva todo lo bueno de la máquina de monedas. Desafortunadamente, el juego es muy lento y el sistema de control malo. Desagradable.

GLOBAL 70%

MASTER OF DARKNESS
Aunque no es precisamente uno de los títulos más originales del mundo, es un juego los suficientemente bueno como para no faltar en ninguna casa. ¡Sal a comprártelo ya mismo!

GLOBAL 92%

MICKEY MOUSE 2
Brillante juego de plataformas, muestra de lo que un juego para Master System debe ser. Guía a Mickey hasta llegar a donde el Fantasma, rescata a todos aquellos que tiene presos y acaba con él.

GLOBAL 91%



NINJA
Aunque los gráficos son bastante simples, la acción al estilo japonés es bastante adictiva. El nivel de dificultad está preparado de tal manera que va creciendo según vayas entrando en el juego, y hay diez niveles a completar. Si estás buscando un arcade de combate diferente, quizá lo encuentres en este juego.

GLOBAL 80%

NINJA GAIDEN
Un excelente mata marcianos de desplazamiento a cuatro bandas. Ninja Gaiden se lleva muchos puntos por lo rápido y atrayente de su acción. Puede parecer fácil, pero seguro que volverás a él después de unos meses.

GLOBAL 83%

OLYMPIC GOLD
Olympic Gold ofrece seis pruebas olímpicas: martillo, lanzamiento de jabalina, 100 metros lisos, natación, 110 metros vallas y lanzamiento con arco. Repetitivo y sencillo, a pesar de todo el juego es bueno. Mejor te pasas por tu tienda habitual a buscarlo.

GLOBAL 81%

OPERATION WOLF
Como Comando especial has sido elegido para eliminar a todo bicho viviente a través de los seis terrenos de desplazamiento horizontal utilizando la cruz para apuntar y disparar tu arma. Combinando buenos gráficos con una buena cantidad de acción, es una conversión de recreativas que cualquier fan Sega de los mata marcianos tendría que tener en cuenta.

GLOBAL 88%

OUTRUN EUROPA

Out Run Europa te pone a los mandos de varios vehículos diferentes, desde motos hasta jet ski, en un intento de eliminar a una banda terrorista. Tristemente, esta presunta "variedad" no lo salva de ser una verdadera frustración, un juego muy blando y desesperante.

GLOBAL 63%

PAPERBOY

Paperboy es una conversión del popular juego arcade de hace unos años. Eres el chico de los periódicos y tienes que repartirlos por la zona peor construida del pueblo. Con sus fantásticos gráficos y las alegres melodías, Paperboy tiene un hueco asignado en la colección de cartuchos de cualquier consolero Sega.

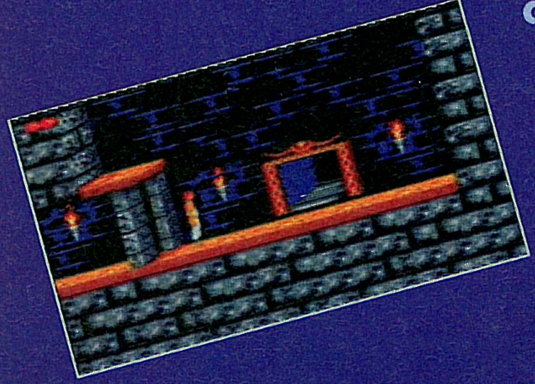
GLOBAL 89%

PRINCE OF PERSIA

Salva a la princesa de una pesadilla peor que la muerte en este clásico juego de plataformas, con increíbles animaciones. Una larga aventura con muchos niveles y más de lo que un principio puedes suponer. ¡Una compra esencial!



GLOBAL 91%



RASTAN

La versión Sega de Rastan no es mala, y se mantiene medianamente fiel al original, pero desafortunadamente los gráficos son algo confusos. La jugabilidad es muy buena y debería mantener ocupados a los grandes espadachines durante largo tiempo.

GLOBAL 79%

RAINBOW ISLANDS

Conversión de la máquina de monedas, Rainbow Islands es casi una obligación para todo aquel que tenga una Master System y quiera algo nuevo. Sal ya mismo a buscarlo.

GLOBAL 84%

RESCUE MISSION

Rescue Mission es, en principio, muy recomendable, combinando excelencia gráfica con una apasionante adicción. La acción es estupenda y te mantendrá ocupado con tu pistola laser durante más tiempo del que te imaginas. ¡Ve a buscarlo!

GLOBAL 82%

SAGAIA

Conversión de la máquina de Taito, Darius II. Contiene todas las características de la máquina original (junto con un modo simultaneo de dos jugadores). Sin embargo, los gráficos son un verdadero lío, y tiene uno de los peores parpadeos que hemos podido ver en una consola.

GLOBAL 67%

SCI

¡Ooh, eah! SCI de Taito era unas risas, combinando acción de carreras junto con elementos arcade. La mala fortuna ha hecho que esta versión para Master System sea un verdadero desastre, con muy poco de las características originales de la máquina junto con una apabullante falta de velocidad.

GLOBAL 26%

SHADOW OF THE BEAST

¡Grrr! En Shadow of the Beast eres un monstruo que tiene que vengar la muerte de su familia acabando con el malvado Señor de las Bestias. Gráficos decentes junto con unos elegantes sonidos hacen de él todo un clásico.

GLOBAL 80%



SONIC THE HEDGEHOG

Toma el control del legendario puercoespin azul al tiempo que corre por las plataformas de las minas del Dr. Robotic. Sonic, en su versión para 8 bits es uno de los mejores, sino el mejor juego de plataformas, combina unos desplazamientos suaves con animaciones fluidas y jugabilidad interesante. Imprescindible.

GLOBAL 90%

SONIC THE HEDGEHOG II

¡Qué! ¿pensabas que Sonic había llegado al límite de lo que podía ser un juego de plataformas para Master System?. Bien, ¡prueba esto! El juego se mantiene casi como el original, pero incluye más niveles y mucha más adicción. ¡Brillante!

GLOBAL 96%

SPACE GUN

Una adaptación malísima de una máquina de monedas. Basta con que mires el porcentaje global.

GLOBAL 16%

SPEEDBALL

Esta una buena conversión del título para Amiga, especialmente con el nivel de dificultad que tiene para dos jugadores. Sin embargo, ha sido superado por su sucesor, Speedball II.

GLOBAL 79%

SPIDER-MAN

Sí, es otro juego de plataformas, pero esta vez es diferente. Spidey puede hacer casi todo aquello que hacía en los comics, como por ejemplo colgarse con las telas, hacer escudos y tirar bolas de tela. Spider-Man se juega muy bien, tiene buenos gráficos, unos sonidos normales y te costará terminarlo. Altamente recomendable.

GLOBAL 87%

SPY VS SPY

Spy vs Spy se define como un juego arcade entre dos jugadores que no sorprenderá a nadie por sus gráficos y sonido, pero sí por la calidad de su juego. Ve pronto a buscarlo, te llevarás una sorpresa.

GLOBAL 88%

SUPER KICK OFF

El legendario Super Kick Off se parece demasiado a la versión de Amiga, y se juega tan brillantemente como aquel. Un juego soberbio - uno de los mejores - para todos los futboleros. Y que tampoco debiera faltarle a nadie por las demás razones.

GLOBAL 96%

SUPER MONACO GP

Aunque comparte su nombre con la carrera 3D de la máquina recreativa de Sega, no es una conversión estrictamente hablando. Pero no estamos diciendo que sea mala. El 3D es rápido y efectivo y se juega muy bien, incluso hasta en el modo un jugador en el que corres contra una cuadrilla de coches bobos controlados por el ordenador. Si estás buscando algo que requiera habilidad, para de buscar, lo has encontrado.

GLOBAL 92%

SUPER MONACO GP II

¡Uah! Lo que podía haber sido una estupenda secuela al juego original, se ha convertido en una birria por la falta de velocidad. Aunque parezca que vas a 200 mph, parece un cuarto de la velocidad real. Adiós interés, adiós alegría. La gran cantidad de opciones es excelente, pero la jugabilidad es casi nula.

GLOBAL 41%

SUPER SPACE INVADERS

La idea detrás del lanzamiento de Super Space Invaders era adornar el juego original con algunas de las nuevas características de los actuales juegos masacra marcianos - más energía y desplazamientos, por ejemplo. Funciona, y el resto del juego es muy entretenido.

GLOBAL 82%

SUPER TENNIS

Ya es casi un viejo, la acción es algo básica, con no muchas veleidades gráficas o toques mágicos para darle un poco de vida. Aunque se puede jugar razonablemente, no es un rival digno para el reciente Winbledom Tennis.

GLOBAL 82%

STREETS OF RAGE

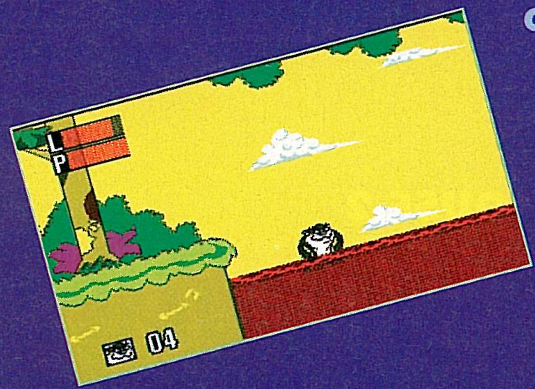
Como juego de lucha deja bastante que desear, y la estupidez de limitar las figuras en juego a sólo tres debido a su gran tamaño, merece pasar a los anales de la historia.

GLOBAL 63%

TAZ MANIA

De brillante aspecto y estupendos gráficos, Taz Mania promete mucho más de lo que da. La poca cantidad de enemigos dice muy poco acerca de su duración. Lo acabarás en un pis pas.

GLOBAL 71%



TEDDY BOY

Este cartucho no fue nunca un gran cartucho, pero con su nuevo precio no es una mala compra. Los gráficos no son malos, pero tampoco buenos, y la jugabilidad no es muy allá. A pesar de todo es un juego decente.

GLOBAL 69%

TERMINATOR

Una interpretación genial de la película de 1984. Es mucho mejor que la versión para Mega Drive. Se necesita mucha habilidad para recorrer con fortuna todas las plataformas al tiempo que controlas a Kyle Reese en sus esfuerzos por intentar proteger a Sarah Connor de las garras asesinas de Terminator. Se hace necesaria una investigación.

GLOBAL 82%

TRANSBOT

Este temprano mata marcianos de Sega se ve algo desangelado ante éxitos posteriores como por ejemplo R-Type, pero por lo menos tiene algunas armas más para mantenerte ocupado. La otra ventaja es que es un cartucho no muy caro.

GLOBAL 75%

VIGILANTE

Esta conversión del éxito de las recreativas intenta mantenerse todo lo fiel posible, a pesar de los parpadeos de algunas de las figuras y sus sonidos son algo liantes. Sin embargo, la jugabilidad se mantiene, por lo que si estás detrás de un mata marcianos no muy pesado, este es tu cartucho.

GLOBAL 72%

WINBLEDOM TENNIS

Este el mejor juego de tenis Sega por un minúsculo margen. Es rápido, hay muchos modos de juego y el modo campeonato necesita de mucha práctica para ganar. El modo dos jugadores es aún más divertido. No estaría de más considerarlo si tienes algún jugador más merodeando.

GLOBAL 80%

WONDERBOY

Aunque empieza ya a mostrar su edad y es un poco repetitivo, Wonderboy es aún hoy día una buena oferta, con sencillos gráficos y una banda sonora de lo más alegre.

GLOBAL 80%



WONDER BOY IN MONSTER WORLD

Aventura arcade de gran intensidad, Wonder Boy in Monster World presenta el desafío suficiente como para no aburrirse con él, además, es muy divertido y cautivador.

GLOBAL 88%

WONDERBOY III

Mejor que el primero por una gran diferencia, es un juego que estará en tu consola durante mucho tiempo, pero tampoco es un juego que vayas a terminar en dos días. Altamente recomendable.

GLOBAL 87%

WORLD CLASS LEADERBOARD

Es un juego de golf. ¿Qué más podemos decir? Bien, tiene un campeonato exclusivo, acción realista, muchos campos y es un completo desafío. Si te gusta el golf y estás buscando un buen juego de golf, ¿por qué no este?

GLOBAL 92%

WORLD GAMES

Contando con andar sobre troncos, montar sobre toros, saltar barriles y alguna que otra cosa, es completamente desesperante. Aunque gráficamente es muy agradable, pronto se vuelve muy aburrido y terminal. Mejor te olvidas de él.

GLOBAL 50%

WORLD GRAND PRIX
Un juego de carreras muy decente que es gráficamente impresionante y te reta a un desafío completo. No es tan bueno como Super Monaco GP, pero es lo suficientemente diferente como para tener los dos.

GLOBAL 81%

XENON 2
Otra conversión de Amiga - esta vez del super juego de desplazamiento vertical de los Bitmap Brothers. Los gráficos son geniales, pero el desplazamiento es algo lento y maniático. Sin embargo, lo que cuenta es la jugabilidad y Xenon 2 la mantiene bien alta. Si tuviera unos cuantos niveles más, sería un clásico.

GLOBAL 84%

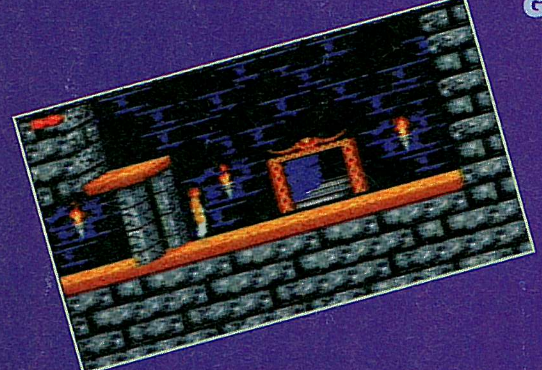
GAME GEAR

BATMAN RETURNS
Estupenda adaptación de la idea de la película. Los gráficos son excelentes, la música es agradable y se deja jugar mucho mejor que en la versión de Mega Drive. Una compra decisiva para jugadores expertos.

GLOBAL 79%

CHUCK ROCK
Sus fantásticos gráficos, su animación de fenomenal factura, sus buenos decorados y el maravilloso planteamiento de lanzamiento de rocas lo convierten en uno de los mejores juegos de acción de plataformas que puedes conseguir para la Game Gear.

GLOBAL 90%



COLUMNS
Es un buenísimo clónico de Tetris. En lugar de hacer líneas horizontales, tu objetivo es crear filas de colores con ayuda de los bloques de cristales en caída. Rápido, adictivo y muy desafiante, pero al mismo tiempo relajante. Una buena compra.

GLOBAL 85%

DONALD DUCK, THE LUCKY DIME CAPER
¡Args! ¡La gran fortuna de Tío Gilito ha sido robada por una malvada bruja! Deteniéndose solamente a recoger su mazo, el Pato Donald la persigue a lo largo de varios niveles de desplazamiento horizontal. Lo que tenemos aquí es un mega-juego de plataforma que incluso dura más que Sonic the Hedgehog. Una opción para la Game Gear que no debe faltar en tu biblioteca de juegos.

GLOBAL 92%

G-LOC
Vuela sobre el paisaje tridimensional derribando aviones e instalaciones enemigas en esta conversión de la máquina de monedas de Sega, que ya era sorprendente en el aspecto gráfico. Los gráficos de G-Loc no están mal, pero el juego tiene un ritmo bastante frenético y dispones de un montón de niveles que superar.

GLOBAL 82%

INDIANA JONES III
Unete a Indiana Jones en sus correrías por cinco niveles de acción de plataformas, tratando siempre de estorbar a los nazis en sus esfuerzos por localizar el Santo Grial. Gráficamente te proporciona exactamente lo que la Game Gear puede ofrecer. Pero es una pena que sea tan difícil, ya que tiende a cansarte un poco, pero de todos modos es un juego bastante bueno.

GLOBAL 83%

LITTLE MERMAID
¡Qué bonitas son las películas Disney! Pues no, este cartucho no es todo lo bueno que debiera ser. Como juego es pésimo, corto y difícil de controlar. Estupendo para los niños, pero malo para los mayores. Evítalo.

GLOBAL 43%

MICKEY MOUSE
¡Oh, no! ¡Una bruja enloquecida, llamada Mizrabel, ha raptado a Minnie Mouse, el verdadero amor de Mickey! Por eso, inevitablemente Mickey tratará de rescatarla viajando por los diversos niveles de plataforma del Castillo de la Ilusión. Es un juego excelente, con unos gráficos fabulosos y un impresionante planteamiento. Otro de los mejores para la Game Gear.

GLOBAL 91%

MICKEY MOUSE 2
Probablemente la mejor aventura arcade para Game Gear. Llena de colorido y desbordante fantasía, Mickey Mouse 2 gustará a todo el mundo, especialmente a los más pequeños. ¿Qué haces que no sales a comprarlo?

GLOBAL 92%

NINJA GAIDEN
Conviértete en Ryu, el maestro ninja, en su travesía por los escenarios de desplazamiento horizontal, dando palizas a troche y moche a los diabólicos seres con los que te encuentras. Es muy rápido y extremadamente frenético, y lo único que lo estropea es que es demasiado fácil.

GLOBAL 86%

OUTRUN
Ponte al volante de un Ferrari Testarossa y acelera a tope por las carreteras tridimensionales para cruzar el primero la meta en la agotadora carrera Outrun. Sus gráficos son bastante decepcionantes y los sonidos son como gorjeos, pero el auténtico problema es que el juego no es lo bastante divertido.

GLOBAL 64%

OUTRUN EUROPA
Correr a toda velocidad a bordo de Porsches, jetskis o motocicletas pueden ser superdivertido en la vida real, pero en la Game Gear, con un planteamiento repetitivo, unos gráficos bastante sosos y un movimiento tridimensional traqueteante no lo es tanto. Sólo medio-medio.

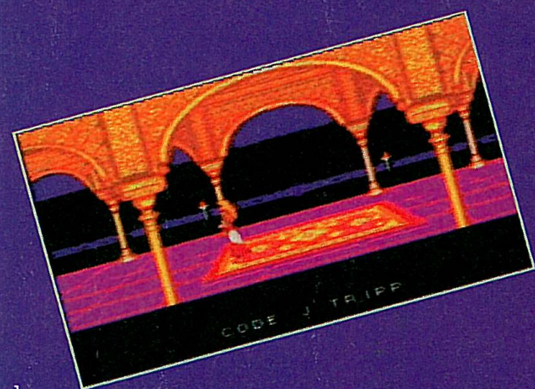
GLOBAL 63%

PENGO
Ponte la heroica capa de un pingüino con sed de venganza y aplasta a los invasores merodeantes con bloques de hielo en esta aceptable conversión de la antigua máquina de monedas. Al igual que PacMan, es sencillo y bastante adictivo, pero la novedad desaparece rápidamente.

GLOBAL 48%

PRINCE OF PERSIA
Primeramente visto en PC, Prince of Persia fue el primero de los juegos en mostrar esa fluidez de movimientos y estupenda animación de los personajes. Es un cartucho que DEBES tener.

GLOBAL 91%



SHINOBI
Cinco niveles de tajos y estocadas frenéticas te esperan en esta adaptación para Game Gear de la máquina de monedas de Sega. Este juego tiene unos gráficos y un sonido excepcionales, además de un planteamiento que te hace volver a tu Game Gear una y otra vez.

GLOBAL 91%

SONIC THE HEDGEHOG
El famoso erizo azul de lomo puntiagudo de Sega llega a la Game Gear en este rápido juego de plataformas con unos gráficos excepcionales. Es un excelente título para la Game Gear, en el que la tecnología de 8 bits se aprovecha al máximo. Es divertido y adictivo (aunque un pelín fácil) y merece la pena tenerlo.

GLOBAL 91%

SONIC THE HEDGEHOG II
De nuevo las púas de nuestro querido erizo azul hacen su aparición, mezcladas con animados gráficos, un planteamiento acelerado y un nivel de máxima dificultad, que lo convierten en una admirable continuación, a pesar de la notable ausencia de Colitas. Sin embargo, la reducida visibilidad hace casi imposible ver donde va Sonic, y en qué se está metiendo. Sin embargo sigue siendo mega-divertido y sería una tontería no tenerlo.

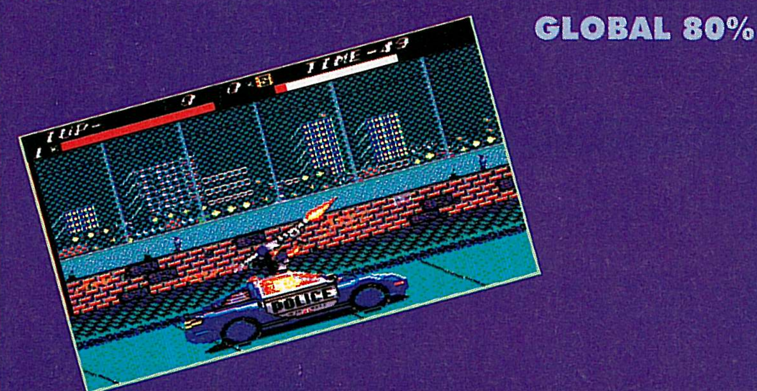
GLOBAL 80%

SPIDER-MAN
El sorprendente Hombre Araña llega a la Game Gear para enfrentarse al Kingpin, a Venom, al Lagarto, al Doctor Octopus, a Electro, al Hombre de Arena y al Duende en una serie de etapas de desplazamiento en ocho direcciones. Es muy divertido de jugar y enormemente desafiante. Una opción obligada para todos los posibles lanzadores de tela de araña e incluso para cualquiera que busque un buen juego de plataforma.

GLOBAL 86%

STREETS OF RAGE
Streets of Rage para Game Gear es un producto gráficamente sorprendente, ¡tanto que es casi exacto a la versión de Megadrive! Aunque sólo hay dos personajes, la acción luchadora de los niveles de desplazamiento es tan divertida como siempre. Hay un par de puntos débiles, como por ejemplo que te dan una paliza inmediatamente después de recuperarte de otras anteriores, pero de todos modos merece la pena echarle un vistazo. El modo de enlace de dos jugadores es también fenomenal.

GLOBAL 80%



SUPER KICK OFF
Esta conversión para Game Gear del mejor juego de fútbol jamás creado es un auténtico éxito, con una acción frenética y de rápida respuesta y un sorprendente manejo del balón. Con uno o dos jugadores, casi se podría decir que es el milagro de las consolas, por lo que en estos momentos es el mejor juego que se puede adquirir para la Game Gear.

GLOBAL 96%

SUPER MONACO GP
Uno o dos jugadores pueden tratar de satisfacer su necesidad de velocidad participando en Super Monaco GP. Esta conversión no es muy fiel a la máquina de monedas de Sega, pero ofrece una cierta diversión. Desgraciadamente, la acción cansa muy rápidamente y los gráficos y el sonido son pura porquería.

GLOBAL 58%

SUPER SPACE INVADERS
Versión revisada y adecuada a los nuevos tiempos del ya clásico Space Invaders. Sigue siendo uno de los mejores matamarcianos de toda la historia de los juegos. Si te consideras un gran jugador y no lo tienes, malo.

GLOBAL 91%

WONDERBOY
Esta conversión se mantiene bastante fiel a la máquina arcade original, con la misma acción de desplazamiento horizontal. El problema de este juego es que no hay mucha variedad entre cada nivel en términos de estilo gráfico o planteamiento, y como tal, resulta bastante monótono en seguida.

GLOBAL 61%



WORLD CLASS LEADERBOARD
Es una excelente simulación de golf con perspectiva en tercera persona de US Gold. Los gráficos son bastante detallados y el sonido es fabuloso, con unas divertidas voces sarcásticas. Con sus cuatro campos de 18 hoyos, te ofrece mucho juego por su precio. Una apuesta esencial.

GLOBAL 92%

RASTRILLO

¿Sabéis lo que es un rastrillo? ¿no?, nosotros os lo explicamos. Viene a ser algo así como una especie de sitio en el que todo el mundo puede entrar y exponer sus artículos, bien para comprar nuevos, bien para vender los viejos, o para cambiar los que ya tiene.

Esta página intenta ser eso mismo, pero a lo SEGA, o sea, para que vosotros podáis intercambiar vuestros cartuchos de juegos, o venderlos, o comprar otros nuevos. También podréis vender vuestra consola o accesorio, o quien sabe, quiza encontreis aquel joypad que un día visteis en algún sitio y resulta que era demasiado caro.

Rellenad el cupón de la parte inferior y a ver si tenéis suerte y podéis deshaceros de todo aquello que no os guste o ya estéis cansados.

COMPRO VENDO CAMBIO

Mandad este cupón a:

Rastrillo Mega Sega
Avda Betanzos nº 60, semisótano A
28034 Madrid

CUPON PARA UN PUESTO

Rellena este cupón con lo que quieras comprar/vender/cambiar. Pero enróllate y escribe claro que no tenemos ganas de dejarnos los ojos.

NOMBRE ____________________
DIRECCION ____________________
CODIGO POSTAL ____________________
POBLACION ____________________
PROVINCIA ____________________
TELEFONO (OPCIONAL) ____________________
TEXTO ____________________

☐ COMPRO ☐ VENDO ☐ CAMBIO

Adivina cuál es la nueva revista de juegos para niños grandes



Pistas:

- Tiene 100 páginas repletas de información y entretenimiento en PC
- Sus análisis de juegos son, sin duda, los mejores que puedes encontrar en una publicación española
- Contiene avances de ultimísimas novedades, e incluso de juegos en fase de diseño
- También tiene secciones dedicadas a mejorar tu PC, a preguntas y cartas, artículos, etc.
- Además, te regala todos los meses un disco con software del bueno
- Y sólo cuesta **550** pesetas

Respuesta:

PC review

PREPARATE A JUGAR SUCIO

El imperio de la basura pretende ensuciar 4 mundos diferentes: "Slime World", "The Mystical Forest", "Toxi-Town" y "Artic World".
Sólo Mick y Mack, dos héroes ecológicos impulsados por sus prodigiosos GooShooters, tienen estómago para impedirlo. ¿Con cuál de los 2 te quedas?
Eso sí, tendrás que jugar sucio pringándote de lo lindo en los 12 niveles... ¡¡1.250 gráficos!! y exuberantes escenarios para no caer en las fétidas garras de tus viscosos enemigos. Atrapa toda la basura que puedas y recíclala en valiosos puntos.
El Scroll multidireccional sigue los movimientos de los personajes y crea un efecto tridimensional de increíble realismo.
¿Te va la música? Pues ésta no tiene desperdicio.
Con las voces de Mick y Mack digitalizadas.
¡¡Pasa el mundo a limpio con Global Gladiators!!







PONIBLE EN:
GA DRIVE,
STER SYSTEM II
AME GEAR.

SEGA
LA LEY DEL MAS FUERTE